BRAVO

öS 33,00 · sfr 4,10 · Lire 6.200 · hfl 5,00 · bfr 97,00 · sit 530 · FF 19,00 Nr. 12 Dezember 1998 DM 4,00

SCREENFUN

Mehr Spaß am Bildschirm

BRAVO SCREENFUN

Spiele · Tips · Software · Hardware · Kino · TV · Online

GAME BOY COLOR

superscharfes Farb-Display, tolle neue Spiele

Endlich fertig!

Zelda 64

Dino-Shooter

Turok 2

Abenteuer Royal

King's Quest 8

WEITERE TOPSPIELE IM TEST:

F-Zero X
Populous 3
Trespasser
Abe's Exoddus
Extreme G 2

PSSST... GEHEIM!

EXKLUSIV:

Lara verrät Euch die Geheimnisse von „Tomb Raider III"

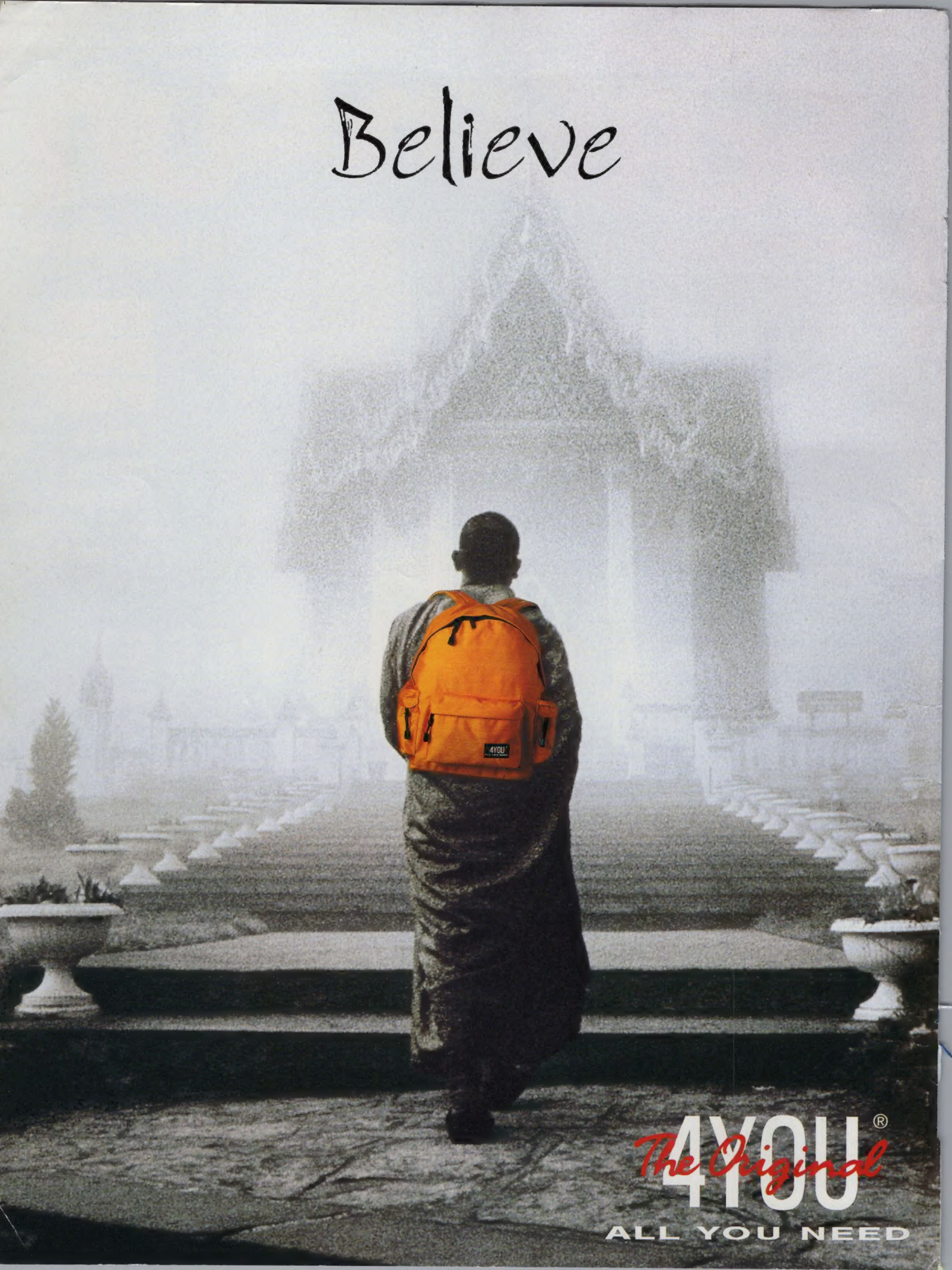
MEGA 3D-POSTER

So funktioniert ein Computer

Noch Fragen? Der SCREENFUN-Lösungsservice hilft weiter

4 394316 204006 12

Believe



BRAVO SCREENFUN

INHALT

12/98

SPECIAL *für Spiele-Fans*

Hot! **4 Exklusivbericht: Tomb Raider III**
Der Produktions-Gewaltakt bei Core Design

8 Die richtige Konsole für Dich
Playstation, N64 oder ein Import-Dreamcast?

Hot! **10 Alles über den Game Boy Color**
Geschichte, Technik, Vorteile, erste Spiele

14 Leserwahl: „Spiel des Jahres 1998"
Macht mit bei der Vergabe des GOLDENEN SCREENY

16 News
Infos und die neuesten Trends in aller Kürze

CHARTS

20 SCREENFUN-Leser haben entschieden: Das sind die angesagten Spiele!

CHECK *Alle Spiele alphabetisch*

22 So bewertet BRAVO SCREENFUN
39 Apocalypse
49 Blaze & Blade
47 B-Movie
40 Body Harvest
48 Bundesliga 99: Der Fußball-Manager
44 Colony Wars: Vengeance
52 Combat Flight Simulator
54 Cool Boarders 3
52 European Air War
38 Extreme G 2
43 Formel 1 '98
Hot! **28** F-Zero X
45 Glover
45 Grand Prix 500 ccm
Hot! **50** Half-Life
Hot! **32** King's Quest 8
51 N.I.C.E. 2
Hot! **34** Oddworld: Abe's Exoddus
47 Pinball Arcade
42 Populous: The Beginning
41 Railroad Tycoon II
46 Rent A Hero
56 Shogo
60 Sonic R
24 The Legend of Zelda: Ocarina of Time
55 TOCA 2: Touring Cars
36 Trespasser
30 Turok 2 – Seeds of Evil
62 Kurz & knackig: Mini-Tests
64 Gut & billig: Diese Spiele gibt's günstig

N64
THE LEGEND OF ZELDA S. 24

N64
TUROK 2 S. 30

PC
KING'S QUEST S. 32

N64
F-ZERO X S. 28

EXKLUSIV

TOMB RAIDER III
Besuch in Derby, England: Lara präsentiert Euch ihre Schöpfer und verrät die Entstehung von Teil 3 (ab S.4)

Tekken-3-Poster
zum Sammeln: Teil 2

3D-Poster
So funktioniert ein Computer

KINO/TV

126 Mulan
Disney-Zeichentrick: Power-Girl rettet China

128 Spiel auf Zeit
Intrigen pur: Politiker-Mord in der Box-Arena

130 Die wichtigsten Filme und Videos

Hot! **134 Weekend: Alles neu bei BRAVO TV**
Drei neue Sendungen, drei neue Moderatoren

136 Babylon 5 Großes Finale auf Pro 7

137 Raumstation Unity Neue Sci-Fi-Serie

138 TV-Highlights im November/Dezember

SPECIAL

141 Sailor Moon befindet sich im Druck
Das original Comic-Taschenbuch in deutsch

142 Star Trek World Tour
Erlebniswelt Enterprise landet in Düsseldorf

Hot! **146 Wir sind die Champs am PC!**
Bei Schülerwettbewerben locken tolle Preise

RUBRIKEN

17 Impressum

148 Fun Witze, Rätsel, Comic

150 Leserbriefe
Eure Meinung ist gefragt

151 Vorschau

Hot! **152 Wünsch Dir was zu Weihnachten!**
Die SCREENFUN-Fee verteilt Mega-Geschenke

154 Gewinne satt
Der SCREENFUN-Jackpot

Foto: Christian Vogel · Illustrationen: Horst Kolodziejzyk

HARDWARE

91 Know-how So funktioniert ein Videorekorder

92 Großer Vergleichstest 7HiFi-Videorekorder bis 1000 Mark

98 HiFi-Videorekorder-Zubehör Labels, Boxen, Drucker & Co.

100 Xybernaut 133T Cooler tragbarer PC mit Sprachsteuerung

102 Internet mit Warp-Speed Datenübertragung per ADSL

104 Schnäppchenliste Wo es gute Hardware preiswert gibt

104 Epson Stylus Color 640 Günstiger Farbtintenstrahldrucker

105 Air Racer 3D-Game-Controller für Playstation und N64

105 Sonic Impact S90 Diamond-PCI-Karte mit Rundum-Sound

GAME BOY MIT FARB-DISPLAY S. 10

SOFTWARE

Hot! **108 Scheiben für Schlaumeier** Lexika auf CD-ROM im Test

113 Der Kleine Prinz Saint-Exupérys Buch-Klassiker auf CD

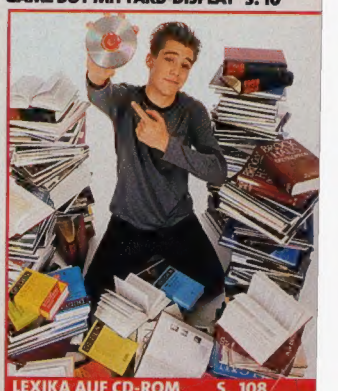
114 Im Kurztest Software-Tops und -Flops

116 Der 10-Minuten-Workshop Dateien packen mit WinZip

ONLINE

120 Shopping am Screen Super Einkaufsadressen im Internet

122 Chat Mit Microsoft Chat steigst Du als Comicfigur ins Netz



LEXIKA AUF CD-ROM S. 108

LÖSUNGEN PER POST

SCREENFUN bietet Euch kostenlose Lösungen zu Spielen an – etwa zu „Tomb Raider II", „Gran Turismo", „Starcraft", „Super Mario 64", „Mystical Ninja st. Goemon" und vielen anderen.

Gebt auf einer Postkarte an, zu welchem Spiel Ihr Fragen habt. Vergeßt nicht, dabei auch das System zu nennen. Schickt die Karte an folgende Adresse:

BRAVO SCREENFUN
»Lösungen per Post«
Postfach 200221
80002 München

Die gewünschte Lösung wird Euch dann umgehend kostenlos zugeschickt.

Zu Besuch bei Core Design

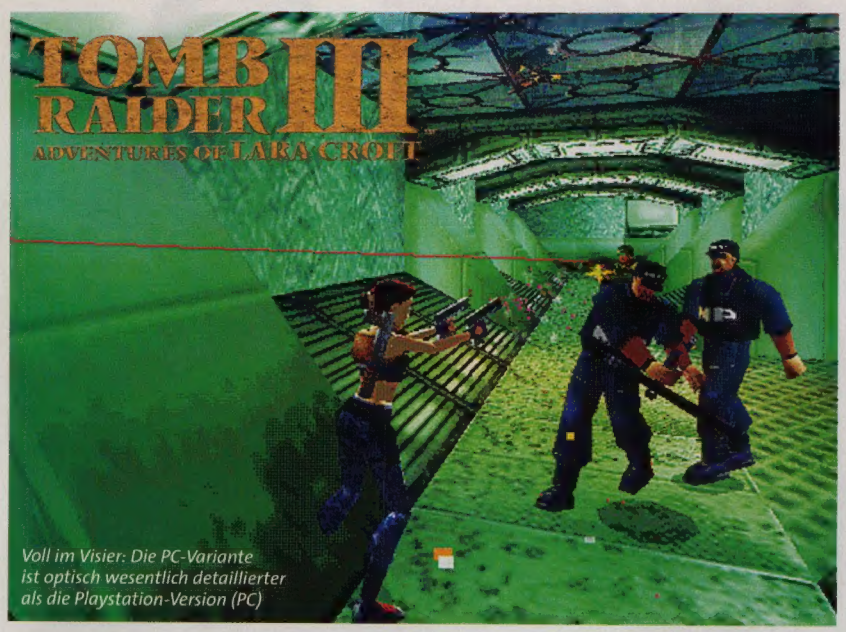
Die Heimstatt von Frau Croft: In diesem Gebäude im englischen Derby residiert die Spieleschmiede Core Design. Hier wurden alle „Tomb Raider"-Spiele entwickelt

Lara und ihre Entwickler (v.l.): Chris Coupe (Programmierer), Darren Wakeman (Lara-Animation), Martin Gibbins (Programmierer), Andy Sandham (Level-Design), Richard Morton (Level-Design), Peter Duncan (Level-Design)

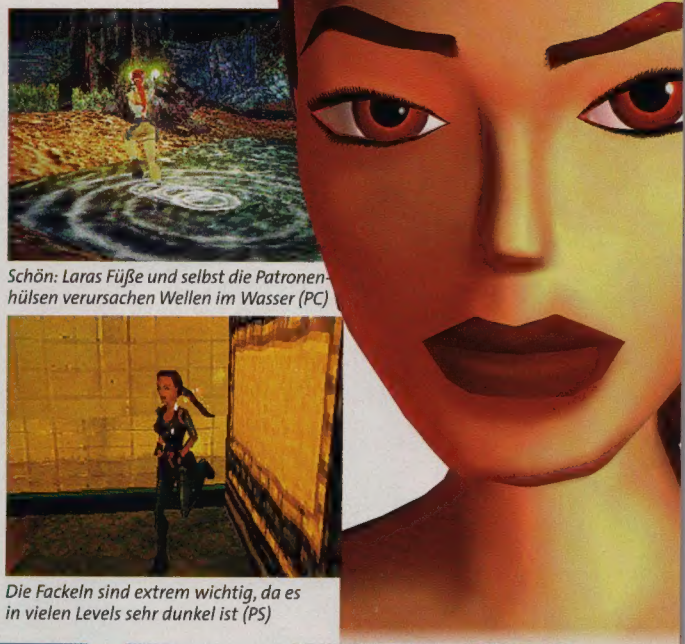
In diesem Büro entstehen die zahlreichen 3D-Modelle mit Hilfe der Rendersoftware 3D-Studio MAX

Preise über Preise: die gesammelten Auszeichnungen

Fix und fertig: zwei Level-Designer nach vier Tagen Arbeit und keiner (!) Minute Schlaf. Das Schild (l.) ziert die Tür zum Raum der Entwickler



Voll im Visier: Die PC-Variante ist optisch wesentlich detaillierter als die Playstation-Version (PC)


Schön: Laras Füße und selbst die Patronenhülsen verursachen Wellen im Wasser (PC)

Die Fackeln sind extrem wichtig, da es in vielen Levels sehr dunkel ist (PS)

Bei Core Design im englischen Derby ist die Hölle los: Dort, wo Lara Croft geboren wurde, arbeitet man Tag und Nacht, um „Tomb Raider III" rechtzeitig zu vollenden. SCREENFUN war für Euch am Ort der Produktion.

In der Wüste Arizonas sucht Lara nach der mysteriösen Area 51 und kämpft gegen Schlangen und Geier (PS)

Im Dschungel Indiens beginnt Laras Suche nach den über alle Kontinente verstreuten Teilen eines Meteoriten (PC)

EXKLUSIV

Lara und ihre Schöpfer

Ein ganz normaler Tag in den englischen Midlands: Weicher, aber allgegenwärtiger Nieselregen durchnäßt jeden, der sich unter den grauen Himmel wagt. Die Gegend hat Charakter und Geschichte: Sherwood Forest ist nicht weit. Vor ein paar hundert Jahren hat sich hier Robin Hood die Strumpfhosen angezogen und den Sheriff von Nottingham geärgert. In dieser geschichtsträchtigen Umgebung wurde vor nicht einmal drei Jahren die digitale Traumfrau Lara Croft erschaffen. SCREENFUN hat sich auf den Weg zu ihren Schöpfern gemacht und wurde in einem stilvollen Haus im Städtchen Derby empfangen. Adrian Smith, der die Spieleschmiede Core Design 1988 zusammen mit seinem Bruder Jeremy gegründet hat, erzählt über Lara, ihr drittes Abenteuer und das Leben danach.

Die „Tomb Raider"-Wiege...

„Wir wollten damals – das muß 1995 gewesen sein – ein Spiel machen, das die Puzzle-Elemente aus ‚Rick Dangerous', das Charakter-Controlling aus ‚Prince of Persia' und die 3D-Bewegungsfreiheit von ‚Ultima Underworld' in sich vereint. Als wir ‚Tomb Raider' planten, begann gerade die große Zeit der First-Person-Shooter. Wir wollten weg von dieser Perspektive, etwas wirklich anderes machen. Es sollte wie ein Film wirken, etwas, mit dem sich die Leute wirklich identifizieren können."

Laras Geburt...

„Der Hauptcharakter war von Anfang an eine Frau. Das Spiel sollte ein Action-Adventure werden, kein Shooter. Von den ersten Charakter-Entwürfen waren nur die weiblichen optisch agil und ansprechend. Unsere männlichen Charaktere hatten immer diesen ‚Rambo'-Touch – muskulös und brutal. Wenn so einer flink herumhüpft, sieht das verdammt lächerlich aus. Nur eine Frau kann akrobatisch, flink und gleichzeitig ‚tough' sein. Als Namen hatten wir uns zuerst Laura Cruise ausgesucht. Von wem er war, habe ich vergessen – jedenfalls klang der Name viel zu amerikanisch. Wir wollten eher einen typisch britischen Charakter und benannten die Heldin in Lara Croft um. Denn Briten sind besonders für die Amerikaner viel mystischer, viel geheimnisvoller. Und Lara sollte gerade dies sein. Eine geheimnisvolle, schöne Frau."

Ein Leben für Lara: Core-Design-Gründer und Interview-Partner Adrian Smith (r.) mit SCREENFUN-Redakteur Knut Gollert

Dein eigener Beitrag zu „Tomb Raider III"...

„Gute Frage. Wie es aussieht, bin ich für das Spiel verantwortlich – im Ganzen. Darum muß ich die Entwicklung überwachen, sicherstellen, daß alles läuft und daß reinkommt, was drin sein soll. Ich gebe den Entwicklern das erforderliche Feedback. Natürlich muß auch dafür gesorgt werden, daß jeder in der Welt weiß, was mit ‚Tomb Raider' passiert. Im großen und ganzen ist es ziemlich schwer zu definieren.

In den letzten drei Wochen war ich jedoch, wie jeder andere hier auch, im Haus und habe gearbeitet. Wir alle haben nur noch ‚Tomb Raider III' gespielt – auf der Suche nach Fehlern und den berühmten kleinen Bugs. So habe ich in den letzten drei Wochen hier im Büro auf dieser Luftmatratze geschlafen. Heute mußten wir bei Sony unsere Freigabe-Version abgeben. Und wir haben es geschafft. Jetzt kann ich endlich meine Familie wiedersehen – der Urlaub muß aber noch bis Weihnachten warten. Zuerst wollen wir die PC-Version und die Variante für den japanischen Markt fertigstellen. Erst dann gibt's Ferien."

Die wichtigsten Neuerungen im dritten „Tomb Raider"...

„Was ich am meisten an ‚Tomb Raider III' mag, ist die neue Künstliche Intelligenz (KI). Die ersten beiden ‚Tomb Raider'-Teile litten unter den ziemlich dummen Gegnern – sie verhielten sich niemals wirklich intelligent. Im dritten Part haben wir diesen Programmteil komplett überarbeitet. Früher konnte sich der Spieler einfach auf einen erhöhten Block stellen und zum Beispiel einen Tiger von oben erlegen, ohne daß ▶

Lara und ihre Schöpfer

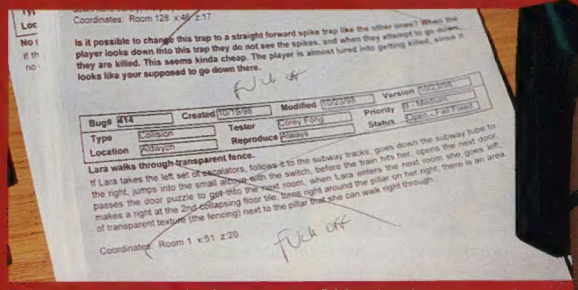
Der Schreibtisch eines Entwicklers...

...aufgeräumt wird erst, wenn die dritte Lara sicher im Laden steht

Hier lernt Lara laufen: Darren Wakeman erschafft an seinem Silicon-Graphics-Computer die Animationen der Powerfrau

Tom Scott ist Universitätslektor für Künstliche Intelligenz (KI) und schuf das neue KI-System in „Tomb Raider III"

Level-Designer Andy Sandham ist der Spaßvogel im Team. Er witzelt sogar noch nach vier schlaflosen Nächten



Die Bug-Liste: Hier wird jeder Programmfehler eingetragen und nach Beseitigung mit einem „Kommentar" versehen

Ob T-Rex, Geier, Schlange, Hund oder Militär: Die Feinde in „Tomb Raider III" sind zahlreicher und vor allem klüger denn je. Hier eine Sammlung der Bösesten der Bösen

An diesen Monitoren spielen die Level-Designer während der Entwicklung den jeweiligen „Tomb Raider"-Level und testen ihn sofort aus

Lara im traditionellen Outfit: Am 20. November soll die Archäologin topfit ihr drittes Abenteuer antreten – wenn die Programmierer durchhalten!

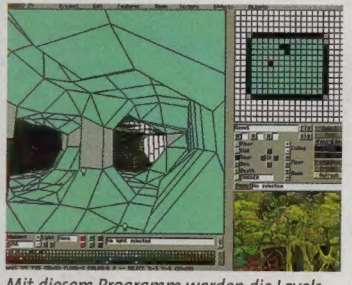
BRAVO SCREENFUN AKTION!

Wir verlosen 1 voll ausgestatteten Spiele-PC Pentium II 350 MMX mit 3Dfx-Karte und 1 „Tomb Raider III"-Spiel, um ihn einzuweihen. Wer gewinnen will, schreibt einfach eine Postkarte an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Spiele-PC", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 16.12.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

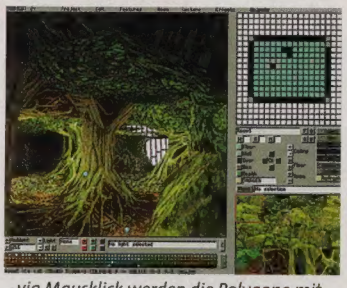
Volle Deckung: Lara kann in die Hocke gehen und vor dem gegnerischen Kugelhagel Schutz suchen (PC)

Effektvoll: Mit dem neuen Partikelsystem läßt sich auch Rauch darstellen (PS)

Gefährlich: Lara hangelt sich durch mitunter sehr unangenehme Gegenden (PS)



Mit diesem Programm werden die Levels gebaut: Hier eine Szene ohne Texturen...



...via Mausklick werden die Polygone mit Texturen belegt. Das Bild wirkt realistisch

Schattenspiele: An einigen Stellen in „Tomb Raider III" kannst Du nur Laras Silhouette ausmachen (PS)

Vorsicht, brennbar! Dieser Herr haut Lara nur einmal mit der Fackel, worauf die Heldin in Flammen aufgeht (PS)

Neu, sinnvoll und sexy: Lara Croft kniet oder krabbelt jetzt auf Knopfdruck (PC)

dieser ihm auch nur annähernd gefährlich werden konnte. Jetzt haben die Gegner dazugelernt. Sobald sie merken, daß sie Lara nicht erreichen können, suchen sie Deckung oder verstecken sich. Erst wenn Lara wieder erreichbar ist, kommen sie hervor.

Das ist aber noch das Simpelste. Durch die neue KI können wir das komplette Verhalten zum Beispiel eines T-Rex steuern. Lara kann dort nicht einfach weglaufen. Sie muß die Aufmerksamkeit des Riesen auf ihre Fackeln lenken, diese dann wegwerfen und sich davonschleichen. All das verdanken wir Tom Scott, einem Universitätslektor für Künstliche Intelligenz, der jetzt glücklicherweise für uns arbeitet.

Wer noch mehr wissen will: „BRAVO TV extra" und Moderator Florian Walberg enthüllen am 22.11. weiteres über Lara und „Tomb Raider III" (siehe dazu Seite 134)

Außerdem sind nicht alle Kreaturen im Spiel notwendigerweise böse. Die Affen in dem ersten Level schnappen sich zum Beispiel ein Medi-Kit, das direkt vor Lara liegt, und verschwinden. Folgt Lara ihnen, wird sie den ersten Schalter und den Ausgang entdecken.

Außerdem enthält das Spiel eine Menge neuartiger Rätsel und spielt sich ganz anders. So muß Lara in dem Level ‚Area 51' zur Abwechslung mal auf Tauchstation gehen und sich so gut wie möglich tarnen. Dieser Level basiert darauf, nicht gesehen zu werden und hinter den Wachen entlang zu schleichen. So etwas gab es in ‚Tomb Raider' noch nie."

Die zahlreichen „Tomb Raider"-Nachahmer...

„...schmeicheln mir ungemein. Ehrlich. Was mich aber wirklich überrascht, ist die Tatsache, daß meiner Meinung nach niemand die ‚Tomb Raider'-Qualität erreicht hat – keiner hat schönere Animationen oder eine bessere Spielbarkeit als wir.

Was ich recht schlimm finde, ist, daß viele der ‚Tomb Raider'-Klone einfache Nachahmer sind und an keiner Stelle versuchen, wirklich neue Elemente in das Genre einzubringen. Sogar 3D-Shooter gibt es heute aus der Lara-Perspektive."

„Laras Rolle im Film ist noch lange nicht besetzt"

Der vierte Teil...

„Wir wissen nicht, ob es jemals ein ‚Tomb Raider IV' geben wird. Das hängt nicht von den ‚Tomb Raider III'-Verkaufszahlen ab – die Prognosen liegen schon weit über den Zahlen der Vorgänger. Es hängt eher von der kreativen Perspektive ab. Die Spieler müssen durch neue Ideen gefesselt werden. Außerdem hängt es ein wenig davon ab, was mit dem ‚Tomb Raider'-Film passiert."

Der Kino-Film...

„Paramount versucht, den ‚Tomb Raider'-Film bis Weihnachten des nächsten Jahres fertigzustellen, was wahrscheinlich ein guter Zeitpunkt für die Veröffentlichung des vierten Teils wäre. Zur Zeit schauen wir uns noch die verschiedenen Vorab-Drehbücher an. Ein fertiges existiert noch nicht.

Die Zusammenarbeit mit Paramount ist ziemlich interessant, denn Lara ist in diesem Film erstmals eine ‚echte' Person, die mit ‚echten' Situationen umgehen muß. Sie ist ein weiblicher Indiana Jones, und die ‚Indy'-Filme waren große Filme. Wir wollen diese Atmosphäre rüberbringen und ein packendes Abenteuer für die ganze Familie bieten. Paramount hat die richtigen Zutaten, um solch einen Film zu produzieren."

Die heiß diskutierte Frage nach der Hauptdarstellerin...

„...ist immer noch nicht entschieden. Es wird sehr schwierig werden. Wer immer Lara spielen wird, muß eine sehr gute Charakterdarstellerin sein, um Laras Persönlichkeit glaubhaft rüberzubringen. Ich glaube nicht, daß es unbedingt eine etablierte Schauspielerin sein muß wie zum Beispiel Demi Moore. Dort besteht immer die Gefahr, daß sie zuviel eigenen Charakter einfließen läßt. Mein Favorit ist zur Zeit Jennifer Lopez."

Der Nackt-Cheat...

„Um es der ganzen Welt da draußen noch einmal zu sagen: Es gibt keinen Nackt-Cheat, auch im dritten Teil nicht. Wie Lara nackt aussieht, wissen nur wir." ○

Text: Knut Gollert · Fotos: Klaus Börner (16)

Langsam wird's auch für Konsolen-Fans Zeit, einen Wunschzettel zu schreiben. Soll eine Sony Playstation durch den Kamin rasseln oder ein N64? Oder am Ende sogar ein importiertes Dreamcast? SCREENFUN packt die Vor- und Nachteile aus.

Volltreff unterm Weihnachtsbaum

Wenn zwei sich streiten, freut sich der Spieler: Der Preiskampf zwischen Sony und Nintendo bringt neuen Schwung in den Videospielmarkt und macht Playstation und N64 zu vergleichsweise günstigen Hi-Tech-Weihnachtsgeschenken. Seit diesem Herbst kostet die Sony Playstation nur noch rund 250 Mark. Nintendo zog nach und verkauft seine N64-Konsole mit dem Jump&Run-Meisterwerk „Super Mario 64" zusammen ebenfalls für rund 250 Mark. Vor zwei Jahren mußten Spieler noch fast das Doppelte dafür berappen! Wer noch kein 32- oder 64-Bit-Gerät besitzt, für den ist jetzt der optimale Zeitpunkt für den Einstieg gekommen.

Wirfst Du die Frage „Welches Gerät ist besser?" in den Raum, dann fliegen Dir die verschiedensten Antworten entgegen. **Sony-Fans belächeln das Nintendo 64 als Kleinkinder-Konsole, während N64-Freunde nur zu gern auf die unzähligen Schrottspiele für die Playstation verweisen und sich über Luxusmodule wie „Banjo – Kazooie" und „1080°" freuen.**

Vor allem die technischen Daten sind wichtig, wenn eine neue Konsole auf den Markt kommt. Damit erfährst Du, wie gut das Gerät für die Zukunft gerüstet ist und welchen Eindruck es weltweit auf die Spieleprogrammierer macht. Jetzt, Jahre nach dem Debüt von Playstation und N64, spielen Technik-Fakten, RAM und MIPS kaum noch eine Rolle. Was jetzt zählt, ist der Preis – und der Spielspaß. Und der hängt von der Qualität der Module beziehungsweise CD-ROMs ab.

Auf dem N64 sind Hits wie „Super Mario 64" und „Zelda 64" zu Hause, doch reicht Dir das?

Die Playstation bietet viele Spiele, doch die Qualität schwankt gewaltig

Ego-Action: Für das Nintendo 64 gibt es die besten 3D-Shooter – wie hier „Turok 2"...

...dafür tummeln sich auf der Playstation die Adventure-Braut Lara Croft sowie...

...erstklassige Fightspiele und die schönsten Rennspiele wie hier das hervorragende „Gran Turismo"

N64: Spezialist für Shoot, Sport und Jump&Runs

Obwohl es für das N64 viel weniger Spiele gibt als für die Playstation, wurden einige Genres bereits erobert: Wer TV-gerechte Sportspiele liebt, der gehört hierher – von Fußball bis Snowboarding ist jeder Nintendo-Titel eine Spur besser als die entsprechende Playstation-Fassung. Zwar gibt es für das Sony-Gerät dreimal so viele Fußball-, Basketball- und Hockey-Simulationen, aber eben keine fotorealistischen Grafik-Highlights wie Nintendos „1080°", „ISS 98" von Konami oder Acclaims „American Sports"-Module.

Ähnliches gilt bei Actionspielen. **Die größere Auswahl haben Sony-Fans, doch die besseren Spiele gibt's fürs N64.** Selbst wenn man die indizierten Ego-Shooter aus den USA außer acht läßt, glänzt das N64 noch mit tadellosen Ballereien wie „Turok 2", „Lylat-Wars" und „Forsaken 64" – letzteres ist hier klar besser als auf der Playstation.

Das N64 empfiehlt sich aber auch den Hüpfspiel-Fans: „Super Mario 64" und „Banjo – Kazooie" heißen die Referenz-Titel. Ein großer Vorteil gegenüber der Playstation existiert aber nicht mehr: „Crash Bandicoot" und „Spyro" wird es auf dem N64 nicht geben.

Playstation: Referenz für Speed, Fight & Adventures

Wo das Nintendo 64 passen muß, trumpft die Playstation auf: Gerade bei Renn- und Fightspielen kommst Du um den Kauf der Sony-Konsole praktisch nicht herum. **Die Liste der Renn-Highlights ist zu lang, um hier gedruckt zu werden.** Darunter befinden sich Meisterwerke wie „Gran Turismo" und „Colin McRae Rally", „Need for Speed 3" und „Ridge Racer".

Auch im Hinblick auf Fightspiele liegt die Playstation weit vorn: Während die meisten N64-Spiele schnell auf dem Index landeten, tummeln sich auf der Sony-Konsole die 2D- und 3D-Fightspiele nur so! Von der brillanten „Tekken"-Trilogie bis hin zum Klassiker „Street Fighter Zero" – wer gerne kickt und boxt, macht das am besten auf der Playstation.

Doch auch Denker sitzen gerne vor dem Sony-Gerät, denn begnadete Strategiespiele wie „Command & Conquer" sind vorerst nur für ihre Konsole erschienen. Und last but not least lassen sich auch ein paar schöne Rollenspiele (Referenz: „Final Fantasy VII"), Action-Adventures (horrormäßig gut: „Resident Evil") und Adventures auf der Playstation blicken.

Sega Dreamcast: Schon auf den Wunschzettel?

Prinzipiell ist das Dreamcast ein begehrenswertes Geschenk, denn zur Zeit ist es das mit Abstand stärkste Gerät auf dem Markt und bietet bessere Grafik als Playstation und N64.

Leider findest Du die Wundermaschine noch nicht in europäischen Geschäften, Sega präsentiert sie hier erst Ende 1999. In Japan erscheint die Konsole aber bereits jetzt, und ein paar Fachhändler werden sie importieren.

Wenn Du noch keine Erfahrung mit Import-Spielen hast und Dir Begriffe wie NTSC und Kompatibilität fremd sind, raten wir: Finger weg vom japanischen Dreamcast! Blickst Du Import-mäßig jedoch durch, gibt es nur einen Grund, mit dem Kauf bis Ende 1999 zu warten: den Preis.

Import-Dreamcasts kosten hierzulande zunächst 900 Mark oder mehr (ohne Spiel!), während das deutsche Gerät im nächsten Jahr kaum mehr als 400 Mark kostet. Zudem muß man für Adapter, Umbauten & Co. zusätzliches Geld anlegen, damit das Gerät an die deutsche Steckdose paßt und künftige Euro-CDs darauf laufen. Videospiel-Profis holen sich das Dreamcast jetzt, alle anderen sollten noch warten.

Der Exot: Das Sega Dreamcast ist bislang nur in Japan erhältlich. Import-Freunde berappen allein für die Grundkonsole 900 Mark

Die Konsolen im Direktvergleich: Preise und Produktqualität

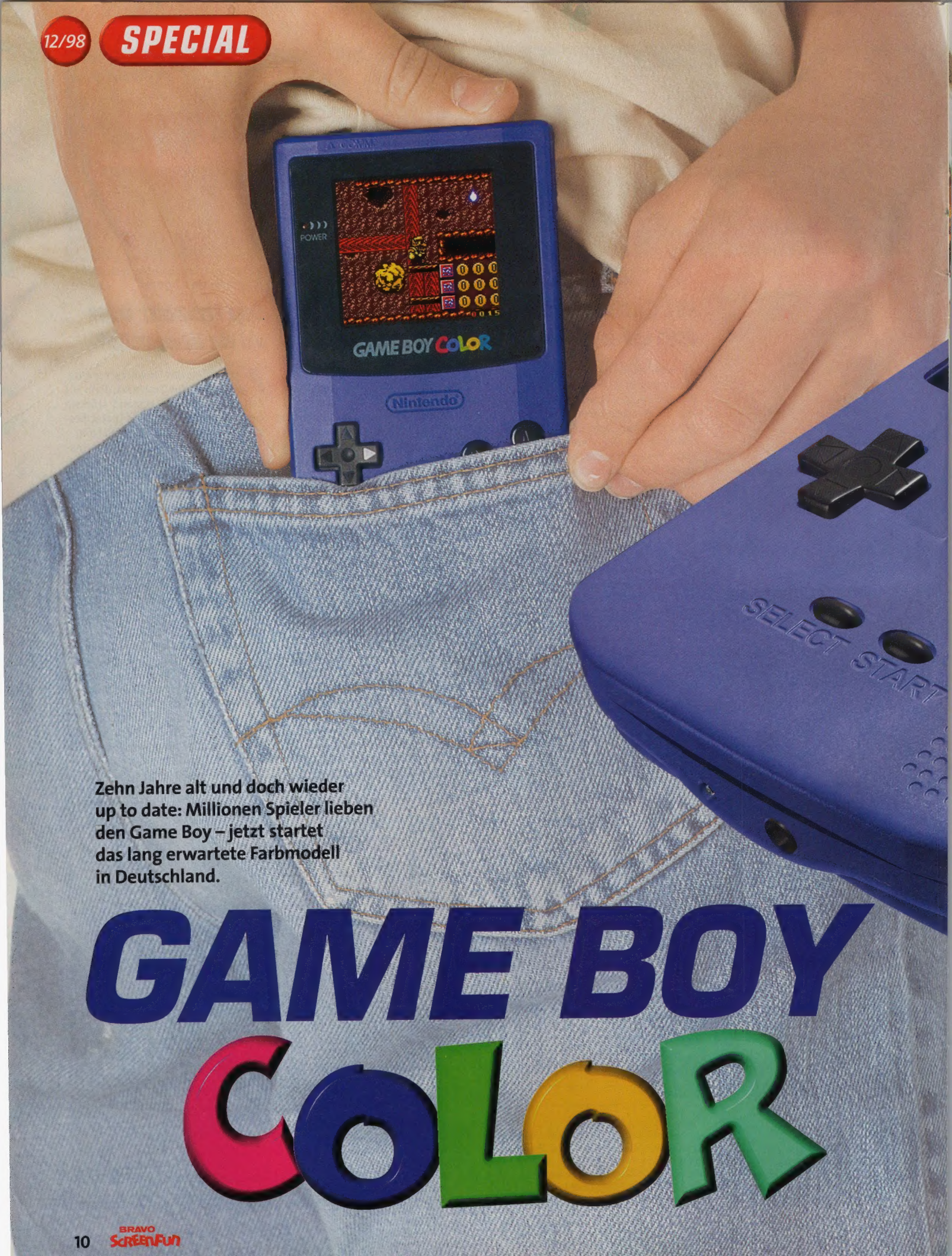
Konsole	Nintendo 64	Sony Playstation
Preis der Konsole mit einem Spiel	250 Mark	300 Mark
Preis eines Spiels	100 bis 140 Mark	50 bis 100 Mark
Anzahl der erhältlichen Spiele	zirka 70	zirka 350
Spiele-Angebot und -qualität (nach Genres)		
3D-Shoot	1	2
Speed	3	1
Fight	3	1
Sport	1	2
Jump&Run	1	2
Action-Adventures	2	2
Adventures	4	3
Rollenspiele	4	2
Strategie	6	2
Puzzle	2	2

So haben wir bewertet: *Die Schulnoten zeigen, wie sehr sich eine Konsole für ein Spiele-Genre empfiehlt: Eine 1 bedeutet „Spitzenangebot für diese Art Spiele", 6 heißt „Vergiß es – mit dieser Konsole bist Du hier falsch gewickelt". In die Note fließt die Qualität der Spiele und der Umfang des Angebots ein. Existieren etwa 20 – doch miese – Rennspiele für die Konsole, gibt es eine 4 oder 5. Laufen nur fünf – aber dafür exzellente – Ballerspiele, wird das mit einer 1 oder 2 belohnt.*

Sega in einer neuen Grafikdimension: „Blue Stinger" kommt erst 1999 zu uns

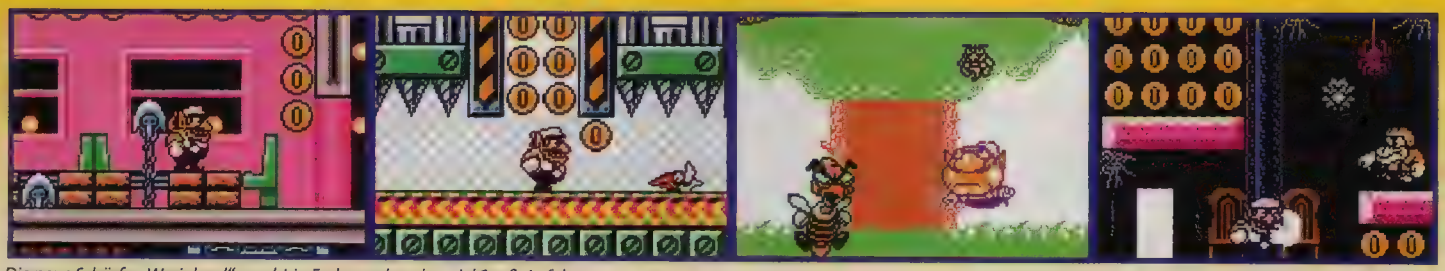
Auch das Dreamcast-Spiel „Climax Landers" ist nur in Japan erhältlich

Text: Winnie Forster · Fotos: Manlac



Zehn Jahre alt und doch wieder up to date: Millionen Spieler lieben den Game Boy – jetzt startet das lang erwartete Farbmodell in Deutschland.

GAME BOY COLOR



Die neue Schärfe: „Warioland" macht in Farbe nochmal so viel Spaß. Auf dem weiterentwickelten Bildschirm verschwimmen die Zeilen nicht mehr

Nintendo treibt's bunt: Für 150 Mark kommt jetzt der neue Game Boy in Farbe und inklusive zwei AA-Batterien auf den deutschen Markt.

1989 hatte der japanische Hersteller Mut bewiesen und eine neue Spielkonsole vorgestellt: Das komische Ding war schmucklos grau, kleiner als ein Taschenbuch und konnte Spiele nur in tristem Schwarzweiß darstellen. Vergleichbare Geräte von Atari und Sega protzten bereits mit hochauflösender Farbgrafik, 3D-Power und Stereosound. Hatte sich Nintendo mit seinem Game Boy – wie das komische Ding hieß – böse verrechnet?

Von wegen. Den Konkurrenten verging bald das Lachen: Während ihre Handhelds, das Game Gear (Sega) und das Lynx (Atari), in den Regalen verstaubten, waren vom Game Boy bald mehrere Millionen verkauft.

Das Geheimnis seines Erfolgs? Lange Batteriehaltezeit (im Lynx und Game Gear ging nach wenigen Stunden das Licht aus) und ein riesiges Angebot an Spielen, allen voran „Tetris", „Zelda" und „Super Mario Land". **Bis heute wird in Japan, den USA und Europa unverändert eifrig an Software-Nachschub für den Game Boy getüftelt.**

Über einen Farb-Nachfolger wird in der Spielebranche seit Jahren spekuliert, doch benutzte Nintendo die alte Technik nur für einen verkleinerten Game Boy Pocket sowie in Japan für den Game Boy Light, eine Schwarzweißfassung mit Hintergrundbeleuchtung. Doch jetzt, zehn Jahre später, sehen Game-Boy-Spieler endlich bunt!

Von außen betrachtet, ist der farbige Game Boy nicht viel anders als der alte. Doch technisch hat Nintendo das Gerät ganz schön aufgemotzt: **Der Game Boy Color bekam eine Palette von 32.000 Farben spendiert – von der er 56 gleichzeitig darstellen kann – sowie eine stärkere CPU.** Der neue Haupt-Chip ist doppelt so schnell getaktet wie sein Vorgänger und damit im Prinzip bereit für schnellere und aufwendigere Spiele. Doch in der Praxis geht die Zusatz-Power meist für die neue Farbgrafik drauf. Neben der flotteren CPU besitzt der Game Boy Color auch viermal soviel RAM-Speicher wie sein Vorläufer – mit 32 KByte RAM ist das erfolgreichste Spielzeug der Welt fit fürs nächste Jahrtausend.

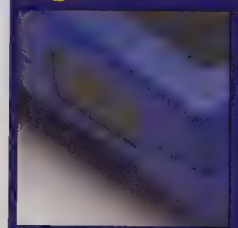
Technisch tadellos ist auch der neue Farb-Bildschirm vom Optikspezialisten Sharp. **Das scharfe Bild steht Dir immer klar vor Augen, egal, aus welcher Richtung das Licht einfällt.** Eine Hintergrundbeleuchtung wie sie Laptop-Monitore besitzen, hat sich Nintendo gespart – im Dunkeln zocken kannst Du mit dem neuen Gerät also nicht. Dafür hält die Batterie erstaunlich lang!

Auch eine neue Schnittstelle gibt es: Neben dem bekannten Link-Kabel für wilde Zweispieler-Duelle arbeitet das Farb-Handheld jetzt mit Infrarot, wie man es zum Beispiel von einer TV-Fernbedienung kennt. Wenn Du einen Freund mit Game Boy triffst, hältst Du Dein Gerät einfach in seine Richtung. Schon könnt Ihr Spielfiguren oder magische Rollenspiel-Gegenstände tauschen! Das frißt auch nicht zu viel Batteriestrom. 10 Stunden Dauerbetrieb sind für das kleine Kraftpaket kein Problem. Spätestens mit der Einführung der „Pocket Monster"-Spiele wird dieser Infrarot-Link interessant – in Japan ist Taschenmonster-Tausch total in!

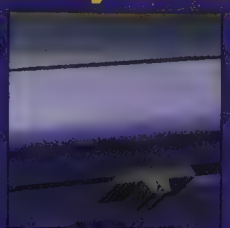
Illustration: Horst Kolodziejzyk

Nicht nur „Tetris" und Co. glänzen farbenfroh, auch für das Gehäuse des neuen Game Boy gibt es verschiedene Farben: rot, blau, gelb, transparent, lila und lila-transparent. Leider sind vorerst nur die beiden letzteren Farb-Gehäuse für Europa geplant

Wegweiser für den Game Boy Color: Alle Anschlüsse im Überblick

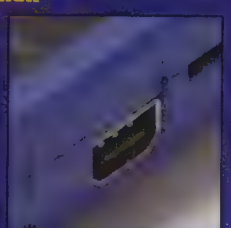


Infrarot-Schnittstelle. *Beim alten Game Boy sitzt hier statt dessen der An/Aus-Schalter*

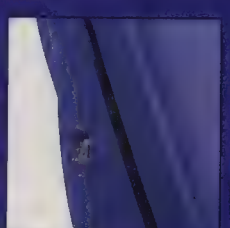


An/Aus-Schalter. *Wenn der Game Boy an ist, darfst Du das Modul nicht herausnehmen*

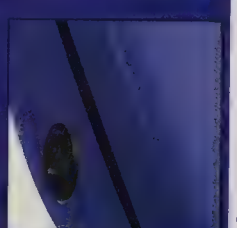
Lautstärke-Regler *für Kopfhörer und Mono-Lautsprecher*



Schnittstelle für das Link-Kabel. *Bis zu vier Spieler können dadurch gleichzeitig daddeln*



Netzstecker. *Zu Hause sparst Du Dir die Batterien – einfach an die Steckdose anschließen!*

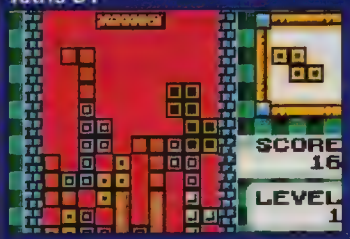


Eingangsbuchse *für alle handelsüblichen Kopfhörer für ungestörten Stereo-Sound*

Text: Winnie Forster · Fotos: Christian Vogel (2), Manlac (17)

Die ersten Farbspiele für den Game Boy Color

Tetris DT



Das beste Knobelspiel aller Zeiten ist zurück: Die herabfallenden Steine, die Du mit Grips und Blitzreaktionen möglichst platzsparend stapeln mußt, lassen sich nun farblich noch besser unterscheiden. Außerdem wurde das unverwüstliche Spielprinzip um neue Varianten erweitert. Ein Pflichtkauf!

Zelda DX

Die Farbversion des besten tragbaren Action-Adventures enthält neben den sympathischen Charakteren und der unwiderstehlichen Spielmechanik der Ur-Version auch neue Monster und Dungeons sowie eine Pocket-Printer-Option, die erlaubt, besonders wichtige Spielszenen auszudrucken

Wario Land 2

Kein ganz neues Spiel, sondern ein aufgepepptes Remake: Du steuerst diesmal nicht Mario, sondern seinen griesgrämigen Gegner Wario. Dessen Verwandlungen (zum Wario-Ballon, Wario-Zombie usw.) helfen Dir beim Lösen der Jump&Run-Aufgaben und sind optisch zum Schreien komisch!

Smurf's Nightmare

Gargamel hat die blauen Knirpse mit einen Schlafzauber verschlumpft. Nur einer war gerade unterwegs, als das Unglück geschah. Um die Schlumpfe wieder aufzuwecken, schlürfst Du einen Zaubertrank, besuchst sechs unterschiedliche Schlumpf-Alpträume und bestehst aufregende Abenteuer

Carrot Crazy

Als Bugs oder Lola Bunny suchst Du in diesem Zeichentrick-Jump&Run nach verstreuten Karotten. Die ganze Looney-Tunes-Mannschaft hat sich auf dem Game-Boy-Color-Modul des französischen Herstellers Infogrames („V-Rally") versammelt – vom tasmanischen Teufel bis hin zu Marvin, dem Marsianer

Twouble

Auch im zweiten Game-Boy-Color-Spiel von Infogrames begegnen Dir TV-bekannte Trickfilmhelden. Diesmal spielst Du den heißblütigen Kater Sylvester, der durch etliche scrollende Levels nach dem gelben Piepmatz Tweety jagt. Auch andere bekannte Warner-Figuren sind mit von der Partie

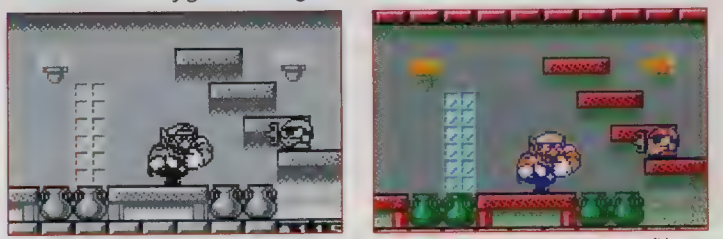
Neue Spiele oder Remakes in Farbe?

Auf dem Game Boy Color laufen alle Game-Boy-Spiele, selbst solche, die bereits vor vielen Jahren erschienen sind. Die Schwarzweiß-Grafik von Klassikern wie „Donkey Kong Land" und „Probotector" wird dabei in eine bunte Optik mit zehn Farbtönen umgerechnet – der Effekt erinnert an den Super Game Boy, den Nintendo für die Super-Nintendo-Konsole anbot.

Noch mehr Farben erhalten Spiele, die speziell für den Game Boy Color bestimmt sind: **Einige neue Module enthalten ein Programm sowohl für den normalen Game Boy als auch für das neue Modell. Andere laufen nur auf dem Game Boy Color. Letztere nützen die neue Technik voll aus, beglücken Dich also mit 56 Farben gleichzeitig und einer höheren Spielgeschwindigkeit.** Angekündigte Module wie etwa die amerikanische 3D-Automatenumsetzung „San Francisco Rush" nützen die verdoppelte Taktfrequenz der neuen CPU, wären technisch also auf einem normalen Game Boy gar nicht möglich.

Mit der Veröffentlichung des Game Boy Color gibt Nintendo auch eine größere Modulkapazität für seine Spielehersteller frei: Das durchschnittliche Color-Spiel ist mit 32 MBit achtmal so groß wie das momentan dickste Modul für den normalen Game Boy! Ein großer Sprung nach vorn.

Game-Boy-Fans müssen in Zukunft also nach drei verschiedenen Spieletypen Ausschau halten: nach normalen Spielen, die auf beiden Handhelds laufen, nach exklusiven Neuentwicklungen für den Game Boy Color und nach verbesserten Neuauflagen alter Nintendo-Klassiker. Hinter letzteren verbergen sich einige der interessantesten Spieletitel, darunter zum Beispiel eine farbige Neuauflage des Action-Adventures-Klassikers „Zelda: Link's Awakening" mit neuen Monstern und Dungeons. Auch die Spiele „Wario Land 2", „Metroid 2" und „Kirby's Dreamland 2" werden aufgemöbelt und exklusiv für den Game Boy Color neu in den Handel gebracht.



Aus alt mach neu, aus grau wird bunt: Das witzige „Wario Land 2" in der Urfassung (l.) und daneben in der neuen Color-Optik ähnlich wie auf dem Super Game Boy (r.)

Geplante Spiele für den Game Boy Color

Titel	Hersteller	Genre	Kommt
Bomberman Pocket	Hudson/Nintendo	Action/Puzzle	1999
Bugs Bunny Crazy Castle 3	Kemco	Jump&Run	
Bust-A-Move 3	Taito	Puzzle	1998
Carrot Crazy	Infogrames	Jump&Run	
Conker's Pocket Tales	Rare	Action-Adventure	1999
Game & Watch Gallery 2	Nintendo	Diverse	
Harvest Moon	Nintendo	Rollenspiel	1998
Kirby's Dreamland 2	Nintendo	Jump&Run	
Men In Black	Acclaim	Action	1998
Metroid 2	Nintendo	Action-Adventure	
Moon Patrol	Midway	Action	1999
NBA Jam 99	Acclaim	Sport	
Puyo Puyo Sun	Sunsoft	Puzzle	1999
Quest for Camelot	Disney	Action-Adventure	
San Francisco Rush	Midway	Speed	1999
Shadow Gate	Kemco	Action-Adventure	
Smurf's Nightmare	Infogrames	Jump&Run	1999
South Park	Acclaim	Jump&Run	
Tetris DX	Kemco	Puzzle	1998
Top Gear Pocket	Nintendo	Speed	
Turok 2	Acclaim	Action	1998
Twouble	Infogrames	Jump&Run	
Wario Land 2	Nintendo	Jump&Run	1999
Zelda DX	Nintendo	Action-Adventure	

Neue Konkurrenz für Nintendo & Co.: Bandai Wonderswan

In Japan ist ein regelrechtes Handheld-Fieber ausgebrochen: Gleichzeitig mit dem Game Boy Color kommen dort auf den Markt: die winzige **Pocket Station** von Sony, das Dreamcast-kompatible Schwarzweiß-Handheld **Neo Geo Pocket** sowie der erste Konkurrent für den Game Boy von Tamagotchi-Erfinder Bandai: Das **Wonderswan** ist ein modischer Taschenspieler, der ab März '99 in mehreren Farbvarianten verkauft wird. Neben der Technik (etwas stärker als die des klassischen Game Boy) sind hier vor allem zwei Dinge interessant: der Preis mit umgerechnet zirka 50 Mark und das Spiele-Angebot.

Im Gegensatz zum äußerlich und technisch ähnlichen Neo Geo Pocket interessieren sich für den „Wunderschwan" nahezu alle wichtigen japanischen Spielehersteller: Namco bringt eine ungewöhnliche Fassung von „Tekken 3", Sunsoft den chinesischen Knobel-Klassiker „Shanghai" und die „Final Fantasy VII"-Erfinder von Square ein fesselndes Dungeon-Rollenspiel.

NINTENDO 64

MISSION: IMPOSSIBLE™

Einmalige Briefing-Information an Sie, IMF-Agent Ethan Hunt.

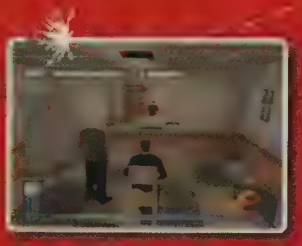
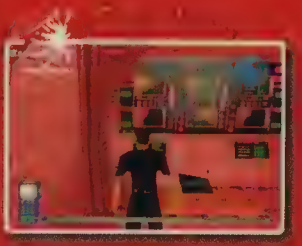
Bitte lesen Sie aufmerksam.

+ Operation steht kurz bevor + agieren Sie undercover + es ist mit 5 gefährlichen 3D-Action-Adventure-Missionen und 20 Levels zu rechnen + erteilen Erlaubnis zur völligen Bewegungsfreiheit

+ Stationen: CIA-Hauptquartier, Waterloo Station, London, russische Botschaft, Prag + Voraussetzungen: scharfsinniges Handeln, ruhige Hand am Abzug + fehlt eines von beiden, hat die westliche Welt ein Problem

+ Warnung vor hochintelligenten Gegnern + Special Tools (inkl. Facemaker) + diverse High-Tech-Waffen stehen zur Verfügung + falls nötig weitere IMF-Agenten vor Ort zur Unterstützung

+ erwarten Sie realistische Animationen, phantastische Video-Sequenzen sowie original Filmmusik + weitere Instruktionen und Gewinnspiel im Handel + viel Glück

"EXPECT THE IMPOSSIBLE"

INFOGRAMES

ocean

MISSION: IMPOSSIBLE TM & © 1998 PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED. OCEAN SOFTWARE AUTHORISED USER. OCEAN IS A REGISTERED TRADEMARK OF INFOGRAMES UNITED KINGDOM LIMITED. NINTENDO, NINTENDO 64 AND THE 3-D "N" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

Wahl zum Spiel des

Jeden Monat die neuesten Spieleknaller, ein ganzes Jahr lang und noch dazu umsonst? Kein Problem: Bestimme mit, welches Spiel den GOLDENEN SCREENY für 1998 erhält. Etwas Glück, und Du gewinnst.

Dein Lieblingsspiel läuft im 24stündigen Dauerbetrieb? Du träumst Tag und Nacht von seinen Levels? An der Wand hängen massenweise Poster von Deinen Lieblingshelden? Alle Bonuslevels kennst Du auswendig?

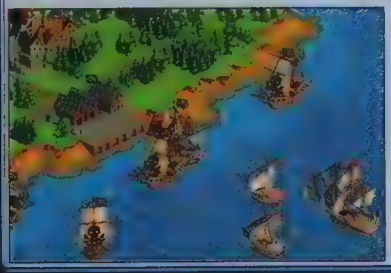
Dann ist es höchste Zeit, dieser einmaligen Spiele-Sensation ein passendes Denkmal zu setzen. Kein Problem: Schlag uns Deinen persönlichen Hit für die Wahl zum Spiel des Jahres 1998 vor. Ob PC- oder Konsolenspiel, Dein absolutes Lieblingsspiel für dieses Jahr ist gefragt. Das Spiel, das die meisten Stimmen für sich gewinnt, erhält den GOLDENEN SCREENY 1998.

Zur Belohnung für die Teilnahme an der Leserwahl verlosen wir unter allen Einsendungen ein einjähriges Spiele-Abo. **Das heißt, der Gewinner darf sich ein ganzes Jahr lang jeden Monat von SCREENFUN drei nagelneue Spiele wünschen – und sie kosten ihn nichts!**

Wir schlagen hier, als eine erste Auswahl, zehn exzellente Hit-Kandidaten vor. Ist Dein Favorit nicht dabei, kannst Du ihn natürlich trotzdem wählen.

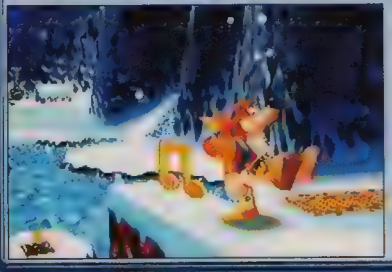
Schreibe Deinen persönlichen Spiele-Hit auf die Postkarte und schicke sie an SCREENFUN. Dann brauchst Du nur noch etwas Glück, und dem Spielesegen steht nichts mehr im Weg.

Anno 1602 (PC)



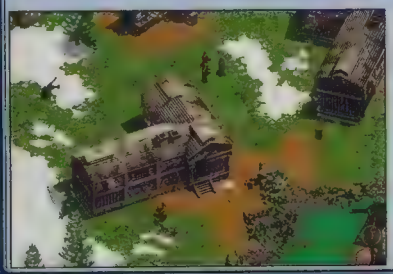
Schaffe, schaffe, Häusle baue: Im extrem beliebten Aufbau-Spiel „Anno 1602" errichtest Du Dir ein Inselreich mit allem Drum und Dran. Detaillierte Grafik und schön designte Levels sorgen für wochenlangen Spielspaß – auch wenn die Anleihen an „SimCity", „Caesar II" oder „Die Siedler II" offensichtlich sind.

Banjo – Kazooie (N64)



Erst verhalfen sie Donkey Kong zu neuen Ehren, dann verwiesen die Jungs von Rare sogar „Super Mario 64" in seine Schranken. Kein 3D-Jump&Run konnte in diesem Jahr mehr Abwechslung, Witz und Spielspaß bieten als „Banjo – Kazooie". Dem Abenteuer des Dreamteams konnten sich nur wenige entziehen.

Commandos (PC)



Sehr schwer, aber ungewöhnlich lange motivierend: In „Commandos" sorgst Du als Kopf einer Spezialeinheit für Frieden im verwüsteten Europa zur Zeit des Zweiten Weltkriegs. Die tolle Mischung aus Echtzeit-Strategie und Action verlangt Dir alles ab. Kein Zweifel: ein optisches und spielerisches Meisterwerk.

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Wir verlosen unter allen Einsendungen 1 einjähriges Spiele-Abo. Du kannst Dir ein ganzes Jahr lang pro Monat drei Spiele wünschen, die SCREENFUN Dir zuschickt. Alles, was wir von Dir brauchen, ist eine Postkarte mit Deinem Jahres-Hit. Deine Karte geht an: BRAVO SCREENFUN Stichwort „SCREENY 1998", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 30.11.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Jahres 1998

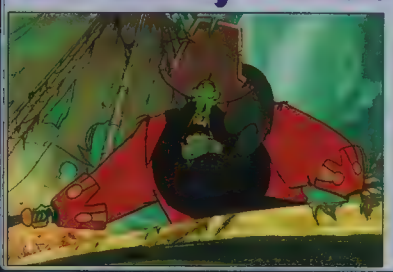
Tekken 3 (PS)

Namco ließ zum dritten Mal die besten Kämpfer gegeneinander antreten. Als „Tekken 3" im September bei uns erschien, ließ es sogar seine berühmten Vorgänger weit hinter sich. Es gilt dank ausgefallenen Moves, toller Spielbarkeit und schier unendlich vielen Schlagkombinationen als Meilenstein bei den Fightspielen.

Tomb Raider II (PC, PS)

Ein heißer Kandidat: Brustwunder Lara legt auch im zweiten Teil der „Tomb Raider"-Saga die kriminelle Männerwelt reihenweise flach. In der guten Tradition des Vorgängers zog auch der zweite Teil die Spielerherzen in seinen Bann, Besuche im dreidimensionalen Venedig und an der Chinesischen Mauer inklusive.

Curse of Monkey Island (PC)



Spaßpirat Le Chuck ballert mit der Juxkanone, Jungmatrose Guybrush lernt das Fürchten, und Du lachst Dich kaputt. LucasArts' drittes Abenteuer auf der Affeninsel ist der pure Computerspaß. Trotzdem mußt Du nicht auf markige Rätsel verzichten und gewaltig nachdenken, bevor Pirat Le Chuck wieder untertaucht.

Unreal (PC)

Epic Megagames' 3D-Knaller setzt neue Maßstäbe im heiß umkämpften Actionspiel-Bereich. Hochintelligente Gegner, mordsmäßige Grafikeffekte und gewaltiger Hardware-Hunger heben das Science-Fiction-Epos aus der Masse ab. Ein originelles Waffenarsenal und witzige Animationen gibt's kostenlos dazu.

Frankreich 98 (PC, PS, N64)

Kann Fußball noch schöner sein? Das Spiel zur WM von den Sportspielprofis Electronic Arts ist das beste seiner Art und auf PC, Playstation oder N64 eine wahre Augenweide. Doch neben der Super-Atmosphäre stimmt auch die Steuerung und das Drumherum. Ein grandioses Spiel für jeden Digital-Kicker.

Worms 2 (PC)

Die ultimative Wurmschlacht lieferte uns Team 17. Viele lustige Würmer, noch mehr Waffen und ein hervorragend gelungener Mehrspieler-Modus, der auch ohne Netzwerk gut funktioniert, machen „Worms 2" zu einem echten Party-Schlager. Da werden sogar aus guten Freunden Todfeinde – aber nur für eine Wurmlänge.

Gran Turismo (PS)

Das Rollenspiel unter den Rennspielen. Mit dem Preisgeld kaufst Du Dir neue Wagen und baust sie zu Spitzen-Flitzern aus. Die originalgetreue Steuerung der über hundert Autos, die Spieltiefe, der Handlungsfreiraum und nicht zuletzt die brillante Grafik machen „GT" zu einem begeisternden Rennspiel.

Dein Favorit

Wenn Dein Favorit des Jahres nicht auf dieser Seite vertreten ist, kannst Du ihn natürlich trotzdem wählen. Spiele und Helden – oder Heldinnen – gibt es ja wirklich in Hülle und Fülle!

Also ran an die Kulis, Buntstifte, Füller, Eddings, Gänsefedern oder die Computertastatur, und schreibt uns ! Wir sind gespannt.

Text: Knut Gollert, Christian Hennig

TICKER

„wipEout"-Klon aus deutschen Landen: „Varg" naht noch ein Wirbel

„Varg"-Tripods an Hennos

Schadt Computertechnik

Erste Hilfe

Dreamcast

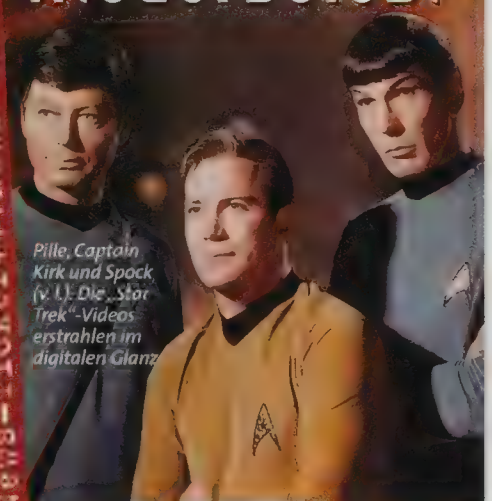
Extras für das Dreamcast

Umschalten leicht gemacht

Blickkontakt

Unter vier Augen im Internet chatten ermöglicht die neue Videokamera von Boeder. Zum Lieferumfang der PC ChatCam gehört neben der Kamera eine Capture Card. Schließt man daran den Videorekorder an, kann man Videos in S-VHS-Auflösung digitalisieren. Mit der beigelegten Software komprimiert und verschickt man die Videos im Internet. Auch die Nachbearbeitung der Bilder, beispielsweise zu Grußkarten, ist möglich. Das gesamte Paket kostet knapp 250 Mark.

Wiederbelebt



Pille, Captain Kirk und Spock (v. l.): Die „Star Trek"-Videos erstrahlen im digitalen Glanz

„Star Trek" – geheime Szenen

Sie wurden hierzulande nie veröffentlicht – weder im Fernsehen noch im Kino noch auf Video: 12 Minuten zusätzliches Szenenmaterial, das jetzt in den ersten Teil der „Star Trek"-Abenteuer eingebaut wird. „Star Trek – Der Film" (CIC) kommt zu Weihnachten in die Läden und kostet um die 40 Mark. Zusätzlich zu den neuen Sequenzen hat Teil Eins der „Star Trek"-Folgen eine digitale Schönheitsoperation hinter sich – die Bilder sind schärfer und zeigen kräftigere Farben. Das Gleiche passierte mit den Folgen zwei bis vier, die in einer Box für rund 90 Mark in den Regalen stehen.

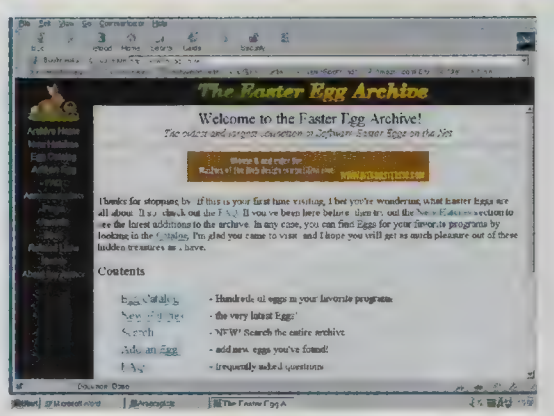
„Star Trek - der Film": jetzt mit neuen Szenen

Thomas von Treichel organisierte den Internet-Streik

Internet

Tina und Iris unterstützen ihre Freunde beim Streik

DJ Lars Lavendel sorgt auf der Party für Stimmung

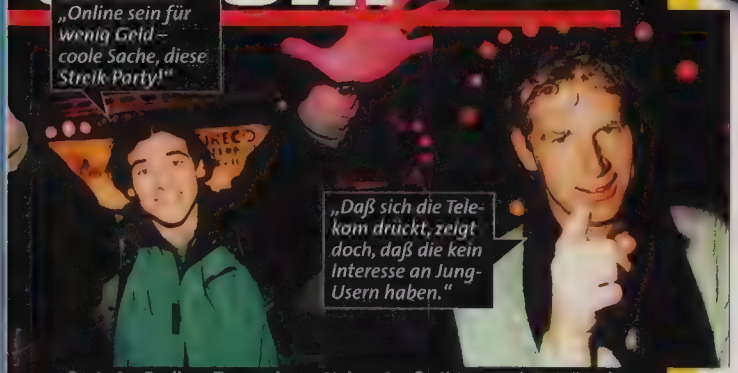


Lara ein Monster!?

Easter Egg Archive. Hinter diesem harmlosen Decknamen verbirgt sich eine Webseite, die es in sich hat. Ihr erfahrt, wie sich die rüden Scherze der Programmierer – die verstecken sie in so gut wie jeder Anwendung – aufdecken lassen. Ein paar Tastenkombinationen oder bestimmte Spielabläufe, und Lara Croft verwandelt sich in einen Drachen. Mehr unter *http://www.eeggs.com*

Bei der Pressekonferenz in Berlin glänzt die Telekom durch Abwesenheit

streik geht weiter!



Party im Berliner Tempodrom: Neben Spaß gibt es auch Enttäuschung

Solange die Telekom nicht reagiert, rufen wir jeden Sonntag alle Internet User auf, nicht mehr zu surfen!" Um der Telekom taschengeldgerechte Telefontarife abzuringen (höchstens eine Mark pro Stunde), organisierte Thomas von Treichel am 1. November einen deutschlandweiten Internetstreik. Doch der rosa Riese ließ sich weder auf der Streik-Party im Berliner Tempodrom blicken, noch gab der Ex-Monopolist eine Erklärung ab. Dabei zogen rund 6000 Web-Anbieter an diesem Sonntag den Stecker, um ihre Solidarität mit den Streikenden zu bekunden. Auch jede Menge User ließen an diesem Tag ihre Finger vom PC: Sebastian, 17, hofft, daß für Schüler günstige Vielsurfer-Tarife eingeführt werden: „Ich bin jeden Tag eine Stunde online. Ich mußte meiner Mutter wegen der hohen Telefonrechnung versprechen, das Surfen zu reduzieren." Weitere Infos: *http://www.usergegenwucher.de*

Spiele Huckepack

Wer auch unterwegs nicht auf seinen Game Boy verzichten will, erhält mit dem Game Boy Travelpack von Interact (l.) Tragehilfe. Der Rucksack kostet knapp 30 Mark und bietet in mehreren Außen- und Innentaschen viel Platz für Zubehör, Spiele-Controller und Software. Die Sony-Playstation-Tragetasche (o.) kostet rund 70 Mark.

Sonder-Preis-Aktion

Super-billig – schlagt zu: die Voodoo2-Karte über die Hälfte günstiger!

Bis Ende November bietet Vobis die Grafik-3D-Add-on-Karte „Creative 3D Blaster Voodoo2" von Creative Labs mit 12 MByte Speicher zum Sonderpreis von 249 Mark an. Anfang Dezember werden die neuen Preise bekanntgegeben. Möglicherweise werden sie dann wieder deutlich steigen. Deshalb sollten jetzt alle noch schnell zugreifen, die einen 3D-Beschleuniger haben wollen.

Neue Zeitrechnung

Du verabredest Dich mit einem Chat-Freund aus Australien zum Online-Plausch um 12 Uhr mittags. Doch da geht's schon los – deutsche Zeit oder australische? Nutzt Du die neue Internet-Zeit (Erfinder: Uhrenhersteller Swatch), bleiben Dir solche Zeitabsprachen erspart. In der Swatch Internet Time gibt es keine Zeitzonen. Der Tag hat 1000 Beats, ein Beat entspricht 1 Minute und 26,4 Sekunden. Infos: *www.swatch.com*

Anarchie auf dem PC

„Southpark" heißt eine abgedrehte amerikanische Zeichentrickserie, die 1999 auch bei uns anlaufen soll. Passend zum makaberen Humor der Serie, die in den USA zur Zeit sogar den Simpsons den Rang abläuft, arbeitet man bei Acclaim für PC und N64 fieberhaft an einem 3D-Shooter mit den verrückten Kids. Statt Partikelbeschleuniger und Raketenwerfer bietet „Southpark" Schneebälle und Kuhwerfer.

BRAVO SCREENFUN

Impressum

Erscheint im Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag KG, Charles-de-Gaulle-Str. 8, 81737 München
Anschrift der Redaktion: Heinrich Bauer SMARAGD KG, BRAVO SCREENFUN, Charles-de-Gaulle-Str. 8, 81737 München.
Postadresse:
BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München, Telefon: 089 / 6786-0, Telefax: 6786 -7477, Leserservice: 6786-7460, E-Mail: screenfun1@aol.com

Chefredakteur: Anatol Locker *(verantwortlich im Sinne des Presserechts)*
Art Director: Sigrid Kowalewski
Chef vom Dienst: Gerhard Fuhrmann
Textchefin: Martina Hornung
Redaktion: Angelika Buscha, Knut Gollert, Christian Henning, Marita Reich *(Assistenz)*, Christiane Strobel, Volker Weitz
Bildredaktion: Karin Jetzlsperger
Grafik: Igor Clukas, Martina Schmid, Christian Ziegler
Leserservice: Christian Müller *(Ltg.)*, Olaf Zibler

Autoren und freie Mitarbeiter dieser Ausgabe: Britta Arnold, Joachim Enderlin, Winnie Forster, Frank Glaser, Ulrike Goreßen, Thomas Kaltenbach, Doris Krieger, Elke Krotz, Heinrich Lenhardt, Andreas von Lepel, Annette Lindenau, Michael Martin, Christine Mortag, Stefan Schmidt, Michael Stapf, André Zurawski

Herstellung: Kurt Müller, Manfred Wimmer
Titel: Artwork: Eidos Interactive; Illustration: Horst Kolodziejzyk

Anzeigen: Heinrich Bauer Verlag Anzeigen + Marketing KG, Brieffach 3000, 20079 Hamburg
Telefon: 040 / 30 19 32 27. Fax: 040 / 30 19 32 63
Marketing Management: Heino Wilkens
Verantwortlich für den Inhalt: Viola Schwarz
Verantwortlich für die Struktur: Cornelia Scheel

BRAVO SCREENFUN kostet im Einzelhandel DM 4,00. Auslandspreise: Österreich: öS 33,00; Schweiz: sfr 4,10; Italien: Lire 6.200; Holland: hfl 5,00; Slowenien: sit 530, Frankreich: FF 19,00.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Bilder, Datenträger usw. wird keine Haftung übernommen. Copyright 1998 für den gesamten Inhalt, soweit nicht anders angegeben, by Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag, München. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit vorheriger Genehmigung.

Repro: Otterbach Repro GmbH & Co., Hardbergstr. 3, 76437 Rastatt
Druck: VPM, Karlsruher Str. 31, 76437 Rastatt
Vertrieb: Heinrich Bauer Vertriebs KG, Brieffach 4050, 20079 Hamburg

Fragen zum Abonnement: Abonnement-Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg. Telefon: 0180 / 5 31 39 39, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Fax: 040 / 30 19 81 82
Abo-Bestellungen: Abonnement-Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg. Telefon: 0180 / 5 30 14 17, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Fax: 040 / 30 19 81 82

Text: Ulrike Goreßen, Christian Henning, Annette Lindenau · Fotos: Klaus Börner (6), BRAVO-Archiv (2)

Das neue 1080° Snowboarding von Nintendo stimuliert ganz
Sie eine astreine 1080° Landung hingelegt haben, werden Sie
einer Reihe von Begrenzungsbällen zu tun, die Sie so sehr

NINTENDO 64
FEEL EVERYTHING

FREUDE.

NIEDERGESCHLAGENHEIT.

FURCHTLOSIGKEIT.

EUPHORIE. Nur eines der Gefühle, die Sie beim Spielen mit 1080° Snowboarding erleben.

FRUST.

ÜBERMUT.

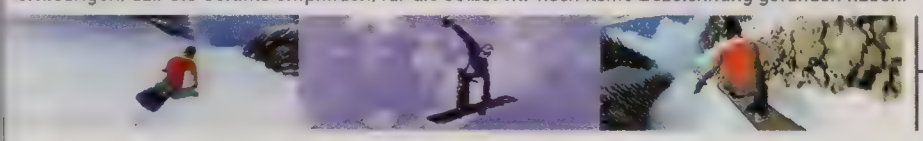
ANGST.

ERNIEDRIGUNG.

AUSGELASSENHEIT.

ZORN.

bestimmte Gefühle. Jedes Mal, wenn Sie es spielen. Wenn Sie die Zuschauer toben hören, nachdem eine Ausgelassenheit erleben, die Sie vorher nicht für möglich hielten. Dann bekommen Sie es mit erniedrigen, daß Sie Gefühle empfinden, für die selbst wir noch keine Bezeichnung gefunden haben.



© 1998 Nintendo co., Ltd. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

12/98

CHARTS

1 Tomb Raider II

2 GRAN TURISMO

3 FIFA 98

4 TEKKEN 3

5 COMMAND & CONQUER 2

Eure Top 10

1 **Tomb Raider II**
CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS
(1) *Lara hält die Stellung: Nach wie vor ist sie die Nummer 1 aller Adventure-Fans*

2 **Gran Turismo**
SONY – PS
(3) *Temporausch für die Playstation: ein furioser Mix aus Tuning und Fahr-Action*

3 **FIFA 98: Die WM-Qualifikation**
ELECTRONIC ARTS – PC, PS, N64, SNES
(2) *Komplexer Vorzeige-Fußball mit echten Profi-Namen und raffinierten Spielzügen*

4 **Tekken 3**
NAMCO/SONY – PS
NEU! *Auf Anhieb ein Volltreffer: das meisterhafte Fightspiel landet auf Position 4*

5 **Command & Conquer 2**
WESTWOOD/VIRGIN – PC, PS
(4) *Die „Alarmstufe Rot" versetzt alle Echtzeit-Strategen in höchste Spielbereitschaft*

6 **Frankreich 98: Die Fußball-WM**
ELECTRONIC ARTS – PC, PS, N64
(5) *Ab auf die Trainerbank! In dieser Super-WM ist der Kampf um den Pokal noch offen*

7 **Anno 1602**
SUNFLOWERS/MAXDESIGN – PC
(10) *„SimCity in der Neuzeit": Gestandene Strategen machen die Karibik sicher*

8 **Banjo – Kazooie**
RARE/NINTENDO – N64
(9) *Der Bär und die Vogeldame erobern die Herzen aller Nintendo-64-Anhänger!*

9 **Final Fantasy VII**
SQUARESOFT/SONY – PC, PS
(7) *Begeisternd: Clouds Kampf gegen Shinra Inc., den Schurken Sephirot und sich selbst*

10 **Resident Evil**
CAPCOM/VIRGIN – PC, PS
(6) *Wer hat Angst vorm großen Tyrant? KEINER?! Na, dann steht mal vor ihm!*

most Wanted

Spiele, auf die alle warten

1. Thief: The Dark Project (PC)
2. Indiana Jones and the Infernal Machine (PC)
3. Homeworld (N64)
4. Ultima 9: Ascension (PC)
5. Heavy Gear 2 (PC)

System Top 5

PC

1. **Tomb Raider II** – CORE DESIGN/EIDOS – Action-Adventure – ca. 80 DM
2. **Anno 1602** – SUNFLOWERS/MAXDESIGN – Strategiespiel – ca. 80 DM
3. **Worms 2** – TEAM 17/MICROPROSE – Strategiespiel – ca. 80 DM
4. **Command & Conquer 2** – WESTWOOD/VIRGIN – Strategiespiel – ca. 80 DM
5. **Starcraft** – BLIZZARD – Strategiespiel – ca. 80 DM

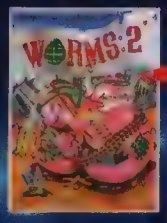
PLAYSTATION

1. **Gran Turismo** – SONY – Rennspiel – ca. 100 DM
2. **Tomb Raider II** – CORE DESIGN/EIDOS – Action-Adventure – ca. 120 DM
3. **Tekken 3** – NAMCO/SONY – Fightspiel – ca. 100 DM
4. **Final Fantasy VII** – SQUARE – Rollenspiel – ca. 120 DM
5. **Tekken 2** – NAMCO/SONY – Fightspiel – ca. 100 DM

NINTENDO 64

1. **Banjo – Kazooie** – RARE/NINTENDO – Jump&Run – ca. 100 DM
2. **Mario Kart 64** – NINTENDO – Rennspiel – ca. 100 DM
3. **Super Mario 64** – NINTENDO – Jump&Run – ca. 100 DM
4. **Diddy Kong Racing** – RARE/NINTENDO – Rennspiel – ca. 100 DM
5. **FIFA 98** – ELECTRONIC ARTS – Sportspiel – ca. 130 DM

TOP 20



11 Worms 2
TEAM 17/MICROPROSE – PC
(11) *Die machen den Weg frei: Würmer, die mit einem Bombencharme arbeiten*

12 Tomb Raider
CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS, SAT
(8) *Auch mit ihrem ersten Action-Adventure schwingt sich Lara noch durch die Top 20*

13 Starcraft
SIERRA – PC
NEU! *Terraner, Zerg und Protoss in einem Echtzeit-Strategical vom Feinsten*

14 Tekken 2
NAMCO/SONY – PS
(14) *Der Nachfolger „Tekken 3" hat noch mehr auf der Pfanne und gewinnt die Runde*

15 Mario Kart 64
NINTENDO – N64
(12) *Wo war noch gleich das Gaspedal? Mario und seine Freunde verlieren drei Plätze*

16 Age of Empires
MICROSOFT – PC
(18) *Echtzeit-Strategen legen in der Steinzeit los und schaffen sogar ein Weltwunder*

17 Die Siedler II
BLUE BYTE – PC
(17) *Schnuffelig und knuffelig: Die Siedler hauen und bauen für viele Freunde*

18 Commandos
EIDOS – PC
(20) *Echtzeit-Strategie hinter den feindlichen Linien – Taktik-Experten schlagen zu!*

19 Super Mario 64
NINTENDO – N64
(15) *Mario zeigt Bowser immer wieder, wer die Sterne und die Prinzessin kriegt!*

20 Turok – Dinosaur Hunter
ACCLAIM – PC, N64
(13) *Der 3D-Shooter lockt diesmal weniger Dino-Jäger auf die Spielsafari...*

GAME BOY

1. **Legend of Zelda IV** – NINTENDO – Adventure – ca. 55 DM
2. **Warioland II** – NINTENDO – Jump&Run – ca. 70 DM
3. **Warioland** – NINTENDO – Jump&Run – ca. 55 DM
4. **Hugo 2** – LAGUNA – Jump&Run – ca. 55 DM
5. **Kirby's Dreamland 2** – NINTENDO/HAL – Adventure – ca. 70 DM

SATURN

1. **Tomb Raider** – CORE DESIGN/EIDOS – Action-Adventure – ca. 100 DM
2. **Winter Heat** – SEGA – Sportspiel – ca. 100 DM
3. **Sega Touring Car Ch.** – SEGA – Rennspiel – ca. 100 DM
4. **Panzer Dragoon II** – SEGA – Rollenspiel – ca. 100 DM
5. **Panzer Dragoon Saga** – SEGA – Actionspiel – ca. 100 DM

Spiele für die Insel

WELCHE FÜNF SPIELE WÜRDET IHR AUF EINE EINSAME INSEL MITNEHMEN?

Bret „Hitman" Hart

Bret „Hitman" Hart (geboren am 2. Juli 1957) hat mit 1 Meter 82 und 107 Kilo bereits jeden Titel in der WWF sowie zwei „Intercontinental"-Titel gewonnen. Auch „King of the Ring" war er schon (1983). Hier verrät der Wrestler, was er gerne auf seiner Playstation spielt.

1. **WCW Nitro (PS)** – *Natürlich ist das Lieblingsspiel des „Hitman" ein Wrestling-Spiel*

2. **Jet Moto 1 (PS)** – *Ungebremst übers Wasser zu fahren, zählt ebenfalls zu seinen Favoriten*

3. **Cool Boarders (PS)** – *Auch Snowboarden zu heißen Rhythmen hat es Bret angetan*

4. **Tekken 2 (PS)** – *Gerne greift der „King of the Ring" zum Fightspiel-Hit „Tekken 2"*

5. **NBA Pro 98 (PS)** – *Auch der amerikanische Kultsport ist Bret Hart ein Spielchen wert*

Die höchsten Neueinsteiger HOT 5

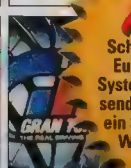
1. **Need for Speed III** – ELECTRONIC ARTS – PC, PS
Extrem schönes Rennspiel mit schnittigen Karossen und durchgestylter Grafik

2. **F1 World Grand Prix** – NINTENDO – N64
Innovatives Formel-1-Spiel mit knüppelhartem Schwierigkeitsgrad und tollem Renn-Feeling

3. **Bundesliga Manager 98** – SOFTWARE 2000/EIDOS – PC
Sehr gut und beliebt, doch ohne Überraschungen: die 98er Version des bekannten Fußballmanagers

4. **Grand Prix Legends** – SIERRA/CENDANT – PC
Rasant, knallhart und höchst dramatisch – hier wird die Formel 1 von 1967 erstklassig simuliert

5. **Knights and Merchants** – TOPWARE – PC
Ein tolles Aufbauspiel voller guter Ideen, bei dem leider zu viel gekämpft wird



BRAVO SCREENFUN AKTION!

Schickt uns eine Postkarte mit Euren 5 Lieblingsspielen (mit System-Angabe). Unter allen Einsendern verlosen wir zehnmal je ein Spiel Eurer Wahl (bitte Euer Wunschspiel mit angeben). Mehr auf Seite 154.

Foto: BRAVO-Archiv

So bewertet BRAVO SCREENFUN

Alles hübsch auf einen Blick: Unser Wertungskasten enthält wichtige Informationen zu jedem getesteten Spiel. Auf dieser Seite erfahrt Ihr genau, wie er aufgebaut ist.

So viele Spiele, so wenig Geld! Damit Ihr Eure knappe Barschaft auf keinen Fall für langweilige Software-Gurken vergeudet, checkt das SCREENFUN-Test-Team alle wichtigen neuen Spiele auf Herz und Nieren. **Am Ende jeder Besprechung informiert Euch ein kleiner Bewertungskasten über die wichtigsten technischen Voraussetzungen und Einzelheiten des Spiels.** Die genaue Bedeutung dieser Informationen könnt Ihr auf dieser Seite nachlesen.

Noch ein Wort zur Bewertung: Egal, ob ein Spiel 80 Mark oder 140 Mark kostet, es wird gleich streng bewertet. **Leicht abgewandelte Bewertungskästen findet Ihr übrigens auch in den Rubriken „Hardware", „Kino", „TV" und „Online".** Alle getesteten Spiele erscheinen – soweit nichts Spezielles vermerkt – im selben Monat wie das Heft.

Die Systeme

Im roten Kästchen steht, für welches System SCREENFUN das Spiel getestet hat.

PC: MS-DOS- und Windows-Rechner
PS: Sony Playstation
N64: Nintendo 64
SAT: Sega Saturn
SNES: Super NES
GB: Gameboy

Das grüne Kästchen zeigt an, daß das Spiel in einer früheren Ausgabe für ein anderes System getestet wurde, zum Beispiel:

* bereits getestet in SCREENFUN 11/97

In dem orangenen Feld steht, ob für Eure Konsole oder Euren PC eine Umsetzung geplant ist. Unser Beispiel: Das (frei erfundene) Spiel „Screen Fun" wurde für Playstation im Heft 11/97 getestet. Getestet wird die PC-Version, während sich Saturn-Besitzer noch gedulden müssen.

Deutsch oder Englisch?

Steht hier ein „D", haben wir die deutsche Version getestet. „E" dagegen steht für „englischsprachig". Bei „D/E" wird zwar die englische Version getestet, doch eine deutsche Version folgt bald.

Der Preis

Hier erfahrt Ihr, wieviel Ihr auf den Tisch blättern müßt. Da die Preise je nach Händler erheblich schwanken, geben wir die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers an.

Wer sich ein bißchen umsieht und vergleicht, kommt mit ein wenig Glück billiger an die Spiele.

Die Macher

Wer war's? Insider erkennen vielleicht den Namen einer bekannten Programmierfirma wieder. Doch Vorsicht:
Ein wohlklingender Herstellername macht noch lange kein gutes Spiel.

Die Spieler

Hier steht, wie viele Spieler gleichzeitig ran können – die entsprechende Anzahl von Gamepads oder Joysticks vorausgesetzt. Wir lassen es gelten, wenn man an einem PC (auf geteiltem Bildschirm), im speziellen Internet-Modus oder per PC-Netzwerk gleichzeitig spielen kann.

Systemanforderungen

PC-Besitzer finden hier Informationen, ab welcher technischen Ausrüstung das Spiel vernünftig läuft.
Min. steht für die Minimal-Ausrüstung, *Empf.* für die empfohlene Ausstattung. Weniger Rechenpower sollte Euer PC nicht haben, sonst leidet der Spielspaß.

Konsolenbesitzer erfahren hier, ob das Spiel zusätzliche Hardware wie zum Beispiel Spezial-Joypads oder Memory Cards unterstützt.

Grafik

Augenschmaus oder Pixelmus? Hier erfahrt Ihr, wie die Grafik im Vergleich zu Genrekollegen bei typischer Hardware benotet wurde.

Sound

Musik und Soundeffekte können zu Höchstleistungen anspornen, unbeachtet dahinplätschern oder gar langweilen. Hier gibt's Noten für die Noten.

Dauerspaß

An dieser Stelle erfahrt Ihr, ob das Spiel auf Dauer Spaß macht. Gibt es mehrere Spielvarianten, alternative Lösungswege oder gar einen Editor für die Eigen-Kreationen?

Das hat uns gefallen

Diese Vorzüge haben dem SCREENFUN-Test-Team besonders gut gefallen.

Das Fazit

Knapp und knackig: Das Fazit erklärt in Kürze, was Ihr von dem Spiel zu erwarten habt.

Das hat uns nicht gefallen

Von bösen Fehlern bis zu kleinen Mängeln listen wir auf, was uns am Spiel mißfallen hat.

Die SCREENFUN-Note

Am Ende aller Tage wird streng bewertet. Die Note sagt Euch, wieviel Spaß das Spiel unterm Strich bringt. Wie in der Schule geht es von der begehrten Eins bis zur Sechs runter.

Die BRAVO SCREENFUN-Noten

1 – Sehr gut
Worauf wartet Ihr noch? Ein Überflieger, der Euch auf keinen Fall entgehen sollte.

2 – Gut
Kein Pflichtkauf, aber ein gutes Spiel, das Ihr Euch ruhigen Gewissens zulegen könnt.

3 – Befriedigend
Durchschnitt. Kann wegen des Themas oder einzelner Stärken für Euch interessant sein.

4 – Ausreichend
Ab hier heißt es „Na ja". Nur für eingefleischte Fans des Genres lohnt sich der Kauf.

5 – Mangelhaft
Knapp vor dem Stromausfall. Software, die ihr Geld auf keinen Fall wert ist.

6 – Ungenügend
Grottenschlechter Software-Müll, um den Ihr besser einen weiten Bogen macht.

Die Genres

Rollenspiel mit Adventure-Einschlag oder Strategie-Jump&Run? Damit keine Verwirrung aufkommt, findet Ihr in diesem Lexikon die wichtigsten Spiele-Genres.

Adventure
Adventures sind Knobelspaß, eingebettet in eine spannende Geschichte. Zu den Klassikern zählen „Baphomets Fluch" und die „Monkey Island"-Serie

3D-shoot
Schnelle Baller-Action aus der Sicht des Spielers. Zu den besten gehören neben indizierten Spielen „Jedi Knight", „Turok", „Unreal" oder „Forsaken"

Fight
Wer legt sein Gegenüber zuerst auf die Matte? Spiele-Hits wie „Virtua Fighter", „Tekken" und „Street Fighter" machen vor allem zu zweit Spaß

Sport
Ob Fußball, Formel 1 oder Eishockey: Sportarten aller Art werden simuliert. Exzellent sind die Serien „FIFA 98", „NHL 98", „NBA 98" sowie „Anstoss 2"

Flight
Ihr schwingt Euch gerne in die Lüfte? Dann kommen Simulationen wie „EF 2000", „Longbow 2" oder die futuristische „Wing Commander"-Serie gut

Speed
Rennspiele sind eine Klasse für sich. Empfehlenswert sind „Gran Turismo", „Grand Prix 2", „Mario Kart 64", „Formel 1'97" und „Wave Race 64"

Rollenspiele
Mit einer Heldengruppe durchstreift Ihr ferne Länder und kämpft mit Monstern. Referenzklasse: „Final Fantasy VII" und die „Ultima"-Spiele

Jump & Run
Geschick und genaues Timing sind bei diesem Genre gefragt. Gute Vertreter sind „Super Mario 64", „Crash Bandicoot" und die „Sonic"-Reihe

Strategie
Bei diesen Spielen sind Taktik und Planung unerläßlich. Die Prominenz heißt hier „Command & Conquer", „SimCity" und „Age of Empires"

Mixed
Manche Spiele lassen sich beim besten Willen nicht einordnen. „Tetris", „Star Wars Monopoly" oder „Swing" fallen in diese Rubrik

"MEIN ONE TOUCH™ MAX IST SO LEICHT (160g), DASS ICH ES ÜBERALL MIT HINNEHMEN KANN. ES LIEGT SUPER IN DER HAND UND SEINE ONE-TOUCH-NAVIGATION-KEYS MACHEN DIE BEDIENUNG KINDERLEICHT. UND WENN DIE ENERGIE MAL ABBAUT, LEGE ICH EINFACH GANZ NORMALE ALKALINE-BATTERIEN EIN - UND SCHON IST EIN MAXIMUM AN POWER WIEDER DA. GANZ SCHON EXTREM.
www.alcatel.com
INFOLINE 0180-5 20 20 02
ONE TOUCH max
BE A TOUCH AHEAD
VERLANGE VOM LEBEN NIEMALS WENIGER ALS DAS MAX
ALCATEL

Mit „Zelda 64" wird nun auch Elfenjüngling Link ins 3D-Zeitalter gehievt. „Ocarina of Time" verspricht, ein Kultspiel für N64-Abenteurer zu werden.

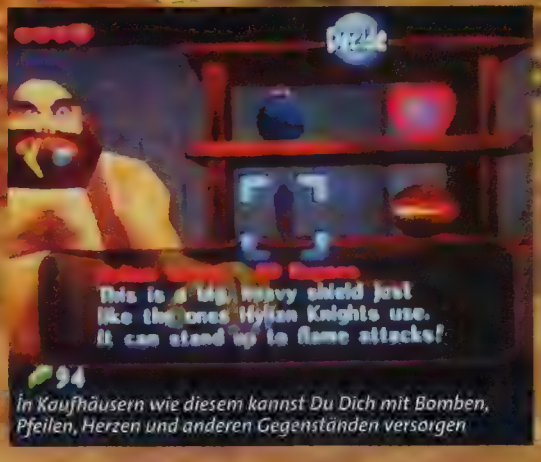
THE LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME

Blubb, blubb, weg war er: Als kleiner Link kannst Du nur drei Sekunden tauchen

Fischkopp: Zora herrscht über ein Wasserreich, in das sich Link begeben muß

Spiel's noch einmal, Link: Die Melodien der Ocarina haben magische Kräfte

Alltag in Hyrule: Der Marktplatz ist zentraler Treffpunkt der Bevölkerung. Hier lassen sich viele Informationen ergattern



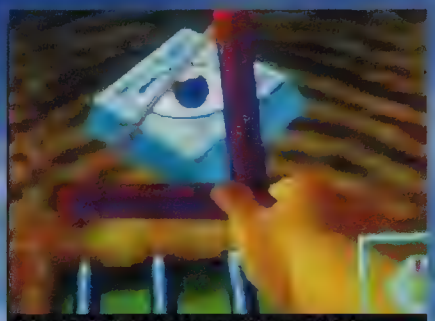
In Kaufhäusern wie diesem kannst Du Dich mit Bomben, Pfeilen, Herzen und anderen Gegenständen versorgen

Der verwaiste Elfenjunge Link wächst als Außenseiter in einem Kobolddorf auf

Leihgabe des Milch-Farmers: Auf dem Pferd Epona durchquert der erwachsene Link das Land

Vom weisen Deku-Baum erfährt Link, es sei seine Aufgabe, das Land zu retten

Wenn die Frühpatrouille naht: Um Zelda zu treffen, muß Link an den Wachen vorbeischleichen



Ich schieß dir in die Augen, Kleines: Mit der Steinschleuder lassen sich Geheimgänge öffnen

Links ewiger Gegenspieler: Auch bevor Ganondorf sich in das Monster Ganon verwandelte, gewann er keinen Schönheitswettbewerb

Diese seltsamen Wesen geben Dir nützliche Hinweise, wenn Du dafür ihr Leben schonst

Grafikpracht: Schauplätze wie dieser Tempel der Zeit sind vorgerenderte Bilder

Kaum zu glauben, aber wahr: Seit nunmehr drei Jahren wartet die Fangemeinde auf ein neues „Zelda"-Adventure. Nach Gameboy-, NES- und Super-Nintendo-Abenteuern hat es Nintendo nun geschafft, Link pünktlich zum diesjährigen Weihnachtsgeschäft in einem N64-Spiel auftreten zu lassen.

Daß „Mario"-Vater Shigeru Miyamoto nicht umsonst viele Nächte im Büro verbracht hat, beweist der Hit-Produzent auf den ersten Blick. **Sofort nach dem Einschalten des Gerätes wirst Du fast magisch in eine andere Welt gezogen, aus der Du Dich nur schwer wieder befreien wirst.**

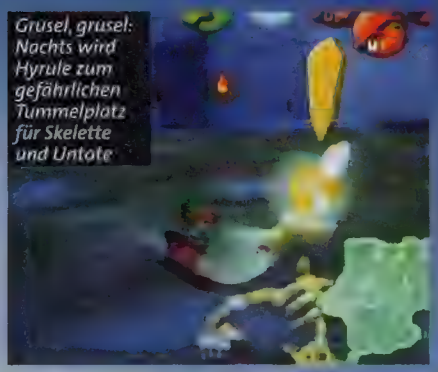
Die andere Welt heißt Hyrule und diente auch in drei der vier früheren „Zelda"-Spiele als Austragungsort des Kampfes „Gut gegen Böse". Chronologisch spielt „Ocarina of Time" vor den bisherigen Spielen. Held Link ist ein kleiner Elfenjunge, der nach dem Tod seiner Eltern in einem Kobolddorf im Wald aufwächst. Dort ist er ein Außenseiter, denn jedem Kobold des Kokiri-Volkes schwebt eine kleine Fee als ständiger Begleiter um den Kopf, nur Link nicht. Eines Tages ändert sich das: Auch Link erhält von dem weisen Deku-Baum eine Fee namens Navi.

Hier beginnt für Dich das große Abenteuer: Nachdem Du Dich mit Schild und Schwert ausgerüstet hast, mußt Du im Innern des Deku-Baums die erste Helden-Prüfung bestehen. Die Spinnen und Killerpflanzen gehen hier noch vergleichsweise zahm mit Link um, was sich später allerdings ändern wird. Nachdem Link die böse Oberspinne besiegt hat, klärt ihn der sterbende Baum noch über sein Schicksal auf. Er, der Außenseiter, soll das Königreich Hyrule retten. Die Gefahr geht von einem niederträchtigen Räuber namens Ganondorf aus. Mit Hilfe von drei heiligen Steinen will er Hyrule unterjochen und nach der unersättlichen Macht des Triforce greifen. Die fröhlichen Bewohner von Hyrule hätten in diesem Fall wenig zu lachen.

Link macht sich also auf zum Schloß, wo Prinzessin Zelda schon auf den Helden der Prophezeiung wartet (siehe auch S. 78). Von ihr erhält Link die Ocarina, eine Art Flöte, mit der er magische Lieder pfeifen kann. Diese öffnen verzauberte Türen oder bringen griesgrämige Monster wieder zum Lachen. **Im Laufe des Spiels verändert sich nicht nur die Umwelt, sondern auch Link.** Als Jugendlicher kann er beispielsweise ein Pferd reiten, was er als Dreikäsehoch noch nicht konnte.

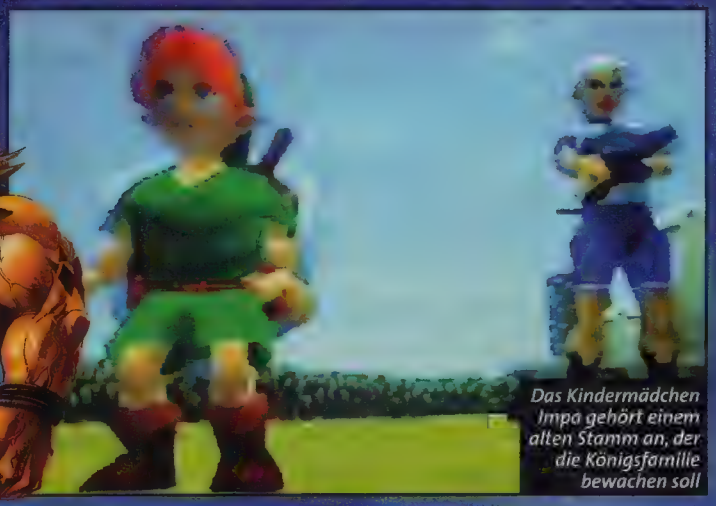
Obwohl sich „Zelda 64" unübersehbar eng an seine Vorgänger hält, gibt es doch einige enorme Veränderungen. Der 3D-Link hat nicht nur einen größeren Handlungsraum, er kann auch mehrere Gegenstände zur selben Zeit griffbereit halten. Du kannst drei der vier gelben Kamera-Knöpfe während des Spiels mit Bomben, Stöcken, Steinschleuder, der Ocarina oder anderen Gegenständen belegen. Wo welches Objekt steht, zeigt eine Anzeige in der rechten oberen Bildschirmecke.

Doch wo schaltet man dann die Kamera um? Gar nicht. **Die Kamera ist so genial programmiert, daß Du die Justierungs-Funktion nicht vermissen wirst.** Mit dem übriggebliebenen vierten C-Knopf kannst Du in Links



Grusel, grusel: Nachts wird Hyrule zum gefährlichen Tummelplatz für Skelette und Untote

Darunia, Herrscher des steinfressenden Bergvolkes



Das Kindermädchen Impa gehört einem alten Stamm an, der die Königsfamilie bewachen soll

Auf dem Friedhof trifft Link auf die Geister verstorbener Komponisten

Mit der Lock-On-Funktion sind Links Augen stets auf den Feind gerichtet

Groß und stark: Der erwachsene Link kann besser kämpfen und zaubern

Der zweite Boß: Dodongo speit Feuer und terrorisiert das Bergvolk

Die Grafik ist lange nicht so knuddelig wie bei „Super Mario 64" und Co.

Sobald es dunkel wird, greifen Dich die Untoten an

Der erste Boß: eine Spinne, deren Auge ihr empfindlichster Punkt ist

Sicht springen und Dich umschauen. Überhaupt werden Dir manche Aktionen vom Computer abgenommen: Wenn Link an einen Abgrund kommt, springt er automatisch – alles, was Du noch tun mußt, ist, ihn in die gewünschte Richtung zu lenken.

All die Terminverschiebungen haben sich wieder einmal gelohnt. Das Spiel (wir spielten eine englische Version, die deutsche Übersetzung war noch in der Mache) steckt voller Ideen, beispielsweise dem Tag/Nacht-Wechsel auf der Oberwelt: Wenn Du von einem Dorf in ein anderes oder in die Berge möchtest, mußt Du durch das weite Land von Hyrule ziehen. Im gleichmäßigen Takt wird der Tag langsam zur Nacht und umgekehrt. Tagsüber bist Du vor feindlichen Angriffen sicher, doch sobald es dunkel wird, greifen Dich Skelette an. Während am Tag auf dem Marktplatz das Leben tobt, bleiben die Läden in den vorgerenderten Häusern nachts geschlossen.

Shigeru Miyamoto blieb seinem Erfolgsprinzip auch diesmal treu: Langsam führt er Dich in die Story und den Handlungsraum von Link. Nur Schritt für Schritt entfaltet sich das ganze Potential des Spiels. Bevor Du es überhaupt merkst, steckst Du mitten im Abenteuer. Erscheint eine Situation auf den ersten Blick aussichtslos, kannst Du Dir doch sicher sein, daß die Lösung ganz nahe liegt. Unfaire, frustrierende Stellen oder lange, nervende Märsche kreuz und quer durch das riesige Land konnten wir nicht entdecken.

Wie bereits die anderen „Zelda"-Spiele zuvor, hat auch „Ocarina of Time" einen Meilenstein im Adventure-Genre gesetzt, an dem sich nun alle nachfolgenden Spiele messen müssen.

Text: Christian Henning

N64 | Sat | E/D

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Adventure für Einsteiger bis Profis

ca. 100 DM | Nintendo | 1 Spieler

- unterstützt Rumble Pak

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 1

Genial spielbar, perfekte Kamera, Tag/Nacht-System, einfallsreiche Grafik

Die Story hat sich für Kenner im Lauf der Jahre schon etwas abgenutzt

Kein Wunsch bleibt offen: Mit „Zelda 64" ist Nintendo der ganz große Wurf gelungen

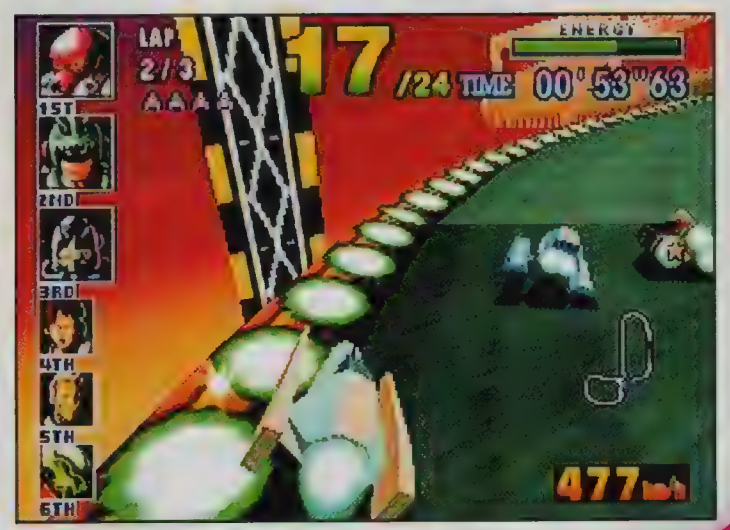
1

©1998 Intel Corporation. Alle Rechte [illegible] und Pentium sind eingetragene Warenzeichen. Half-Life ist ein Warenzeichen [illegible] Sierra On-Line Inc. und ist ab November 1998 erhältlich.

Jetzt kannst Du Dich mit Deinen Spielen in völlig neue Dimensionen katapultieren. Mit einem PC, der mit dem Intel® Pentium® II Prozessor ausgestattet ist. Er hat die Power, um Deine Lieblingsspiele zu noch nie dagewesenem Leben zu erwecken. Gigantischer Sound, schnelle Action und realitätsnahe 3D-Animationen - der Pentium II Prozessor hilft Dir, den letzten Kick in die Spiele von heute zu bringen. Unglaublich schnell und real, beispielsweise mit neuen Programmen wie Half-Life™, die speziell von Sierra Studios entwickelt wurden, um die Vorteile der unglaublichen Leistungsfähigkeit des Pentium II Prozessors noch intensiver zu nutzen. Viel mehr über speziell für den Pentium II Prozessor entwickelte Programme findest Du im Intel Software Schaufenster (Showcase) im Internet unter: ▶ www.intel.de

intel®
The Computer Inside.™

Dein persönlicher Rivale der Rennbahn ist der CPU-Fahrer mit der Punktzahl, die Deiner am nächsten liegt. Auf ihn mußt Du besonders achten!



Wer ist wo? Die Leiste am linken Bildschirmrand zeigt Dir die sechs schnellsten Fahrer des jeweiligen Rennens

F-Zero X

Da kocht die Konsole! Wenn Du glaubst, eine Achterbahn sei aufregend, spiel doch mal „F-Zero X" – und laß Dich eines Besseren belehren.

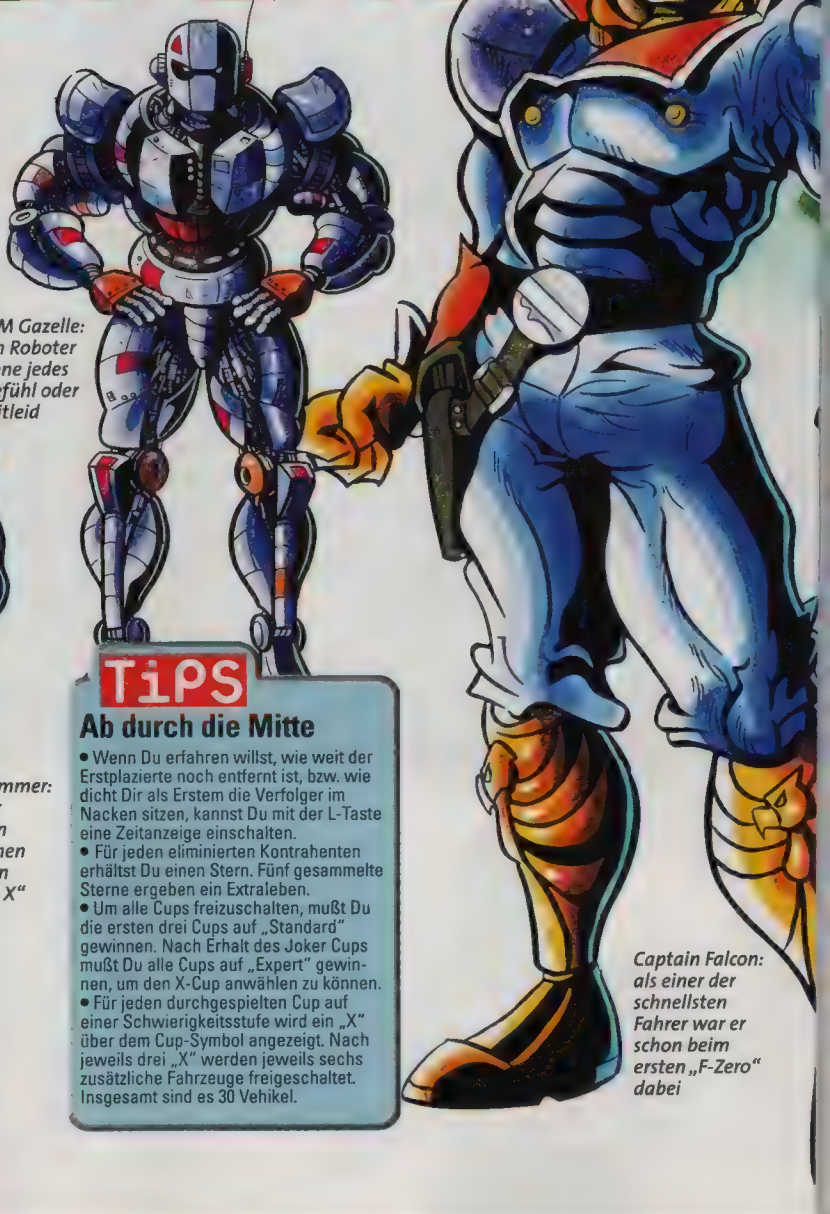
Die Anspannung ist kaum zu ertragen. Im Cockpit Deines Renngleiters rast Du mit fast 1.000 Sachen über die Piste. Plötzlich setzt ein Konkurrent zum Überholen an. Mit einem geschickten Schlenker drückst Du den Burschen gegen die Leitplanke. Tja, wer sich mit Dir anlegt, muß eben mit dem Schlimmsten rechnen.

„F-Zero" war 1992 eines der ersten Module für das Super Nintendo. Mit pfeilschneller 3D-Grafik sorgte es für großes Aufsehen und läutete die Ära der futuristischen Rennspiele ein. Mittlerweile düsen die „wipEout"-Gleiter oder „Extreme G"-Bikes um die Gunst der PS-Fans. Jetzt hält Nintendo mit dem N64-Update „F-Zero X" die Zeit für gekommen, den Genre-Thron zurückzuerobern. Kein Geringerer als Mario-Schöpfer Shigeru Miyamoto hielt bei diesem Projekt die Fäden in Händen, was schon vorweg langanhaltenden Spielspaß verspricht.

Wenn Du Dir die Screenshots auf diesen Seiten betrachtest, wird Dir wahrscheinlich nicht vor Staunen die Kinnlade nach unten klappen. Die relativ schmucklos dargestellten Kurse und die ziemlich kantigen Renngleiter machen als Standbild einen eher lahmen Eindruck. **In Aktion sieht die Sache jedoch ganz anders aus: Mit absolut ruckelfreien Bewegungen braust Du mit den 29 gegnerischen Vehikeln über die Strecken.** Die atemberaubende Geschwindigkeit, die sogar ein „Extreme G 2" alt aussehen läßt, wird Dich nicht so schnell wieder loslassen.

Wie es sich für ein famoses Rennspiel gehört, stimmen auch das Streckendesign und die Kursvielfalt: Sind die Pisten des ersten Jack-Cups noch zum Aufwärmen gedacht, erwarten Dich ab dem Queen-Cup enge Tunnels, waghalsige Sprungschanzen und fiese Schikanen. Der spätere King-Cup präsentiert sich mit noch härteren Kursen und aggressiveren Gegnern. Insgesamt erwarten Dich, inklusive erspielbarer Abschnitte, 24 Parcours. Teilweise lehnen die sich sogar an die alten SNES-Kurse an. **Im letzten Cup, dem X-Cup, werden die Kurse mittels Zufallsgenerator designt, was zu einer schier unbegrenzten Streckenvielfalt führt.**

Jody Summer: eine der wenigen weiblichen Fahrer in „F-Zero X"



MM Gazelle: ein Roboter ohne jedes Gefühl oder Mitleid

Captain Falcon: als einer der schnellsten Fahrer war er schon beim ersten „F-Zero" dabei

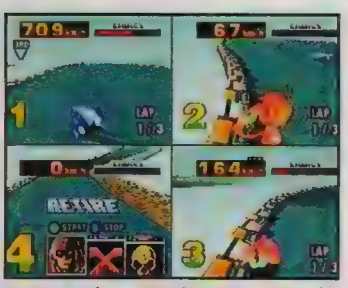
TiPS

Ab durch die Mitte

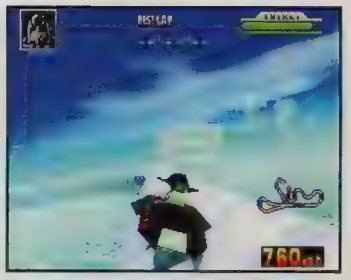
- Wenn Du erfahren willst, wie weit der Erstplazierte noch entfernt ist, bzw. wie dicht Dir als Erstem die Verfolger im Nacken sitzen, kannst Du mit der L-Taste eine Zeitanzeige einschalten.
- Für jeden eliminierten Kontrahenten erhältst Du einen Stern. Fünf gesammelte Sterne ergeben ein Extraleben.
- Um alle Cups freizuschalten, mußt Du die ersten drei Cups auf „Standard" gewinnen. Nach Erhalt des Joker Cups mußt Du alle Cups auf „Expert" gewinnen, um den X-Cup anwählen zu können.
- Für jeden durchgespielten Cup auf einer Schwierigkeitsstufe wird ein „X" über dem Cup-Symbol angezeigt. Nach jeweils drei „X" werden jeweils sechs zusätzliche Fahrzeuge freigeschaltet. Insgesamt sind es 30 Vehikel.

Gruppenzwang: Im Zweispieler-Modus fährt das gesamte Fahrerfeld mit

Mit Tempo 800 in den Tunnel: Bei „F-Zero X" braucht es schnelle Reflexe

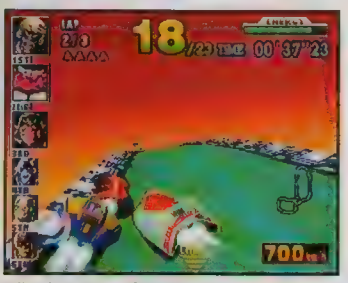


Retire – verloren: Wer keine Energie mehr hat, explodiert und verliert das Rennen



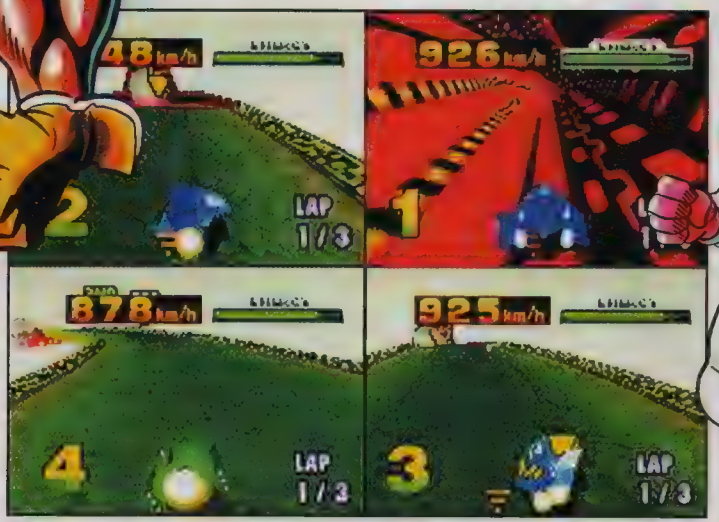
Unendliche Weiten: Details gibt es wenige, dafür aber viel Blicktiefe

Obwohl die Gleiter schweben, werden sie auf unebener Strecke langsamer



Rüpel: Dränge die Gegner an den Rand der Fahrbahn

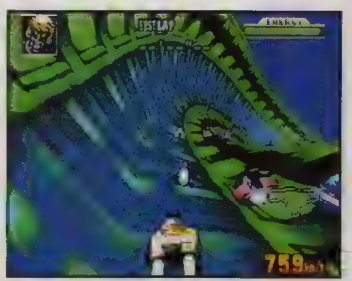
Auf der Jagd nach Pokalen geht es mitunter sehr rauh zu



Klasse: Auch im Vierspieler-Modus bliebt die Grafik ruckfrei und sauber

EAD ist nach einer Nintendo-Entwicklungsabteilung benannt

Rückspiegel: Per Knopfdruck siehst Du das Feld hinter Deinem Gleiter



Wie in der Achterbahn: Bei einigen Kurven wird man fast schwindelig

Kreisverkehr: Auf dieser Strecke können die Gleiter ständig um 360° rotieren

Glücklicherweise kannst Du auf allen Pisten zwischen vier (anfangs drei) Schwierigkeitsgraden wählen, so daß Du auch als Einsteiger die Ziellinie als Erster überqueren kannst. Akustisch begleiten Dich stets rockige E-Gitarren-Tracks und dezente Geräuscheffekte, die allesamt in glasklarer Sound-Qualität aus den Boxen schallen.

Im Gegensatz zu „wipEout" & Co. verfügst Du über keinerlei Waffensystem. **Einzige Möglichkeit, Deine Gegner zu beschädigen, sind Rempel- und Drehattacken. Diese sind besonders dann effektiv, wenn keine Seitenbegrenzung vorhanden ist und der Gegner somit von der Strecke fliegt.** Jeder Kontakt mit Kontrahent oder Fahrbahnbegrenzung zehrt an Deiner Energieleiste, die auf bestimmten Teilabschnitten jedoch wieder aufgeladen werden kann. Nach jeder ersten Runde steht Dir ein Boost zur Verfügung, der wiederum Energie frißt. Daher solltest Du Dich eher auf die gelben Speed-Pfeile auf den Strecken konzentrieren und Deinen Boost nur sparsam einsetzen.

Neben dem „GP-Race" erwarten Dich ein „Time Attack"-Modus und das „Death Race". In Letzterem mußt Du möglichst alle der 29 Kontrahenten ausschalten, ohne selbst eliminiert zu werden. Der einzige Mehrspieler-Modus ist die „VS-Battle", in der Du allerdings nur gegen die maximal drei weiteren Mitspieler antrittst. Dies ist einer der wenigen Kritikpunkte, denn eigentlich wäre gerade das „Death Race" ein absoluter Partyspaß.

„F-Zero X" ist Geschwindigkeit pur und motiviert für viele Wochen. Denn bis alle Cups, Strecken und Vehikel erspielt sind, vergehen viele Spielstunden voller Adrenalinschübe und Schwindelanfälle. Auch wenn die Grafik schmucklos daherkommt, noch nie war ein Rennspektakel so schnell und spielerisch so gut designt. Miyamoto ist ein neues Meisterwerk gelungen, das Du Dir keinesfalls entgehen lassen solltest.

F-Zero X

Rennspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 100 DM	Nintendo	1-4 Spieler

• unterstützt Rumble Pak

Grafik	Sound	Dauerspaß
1	1	1

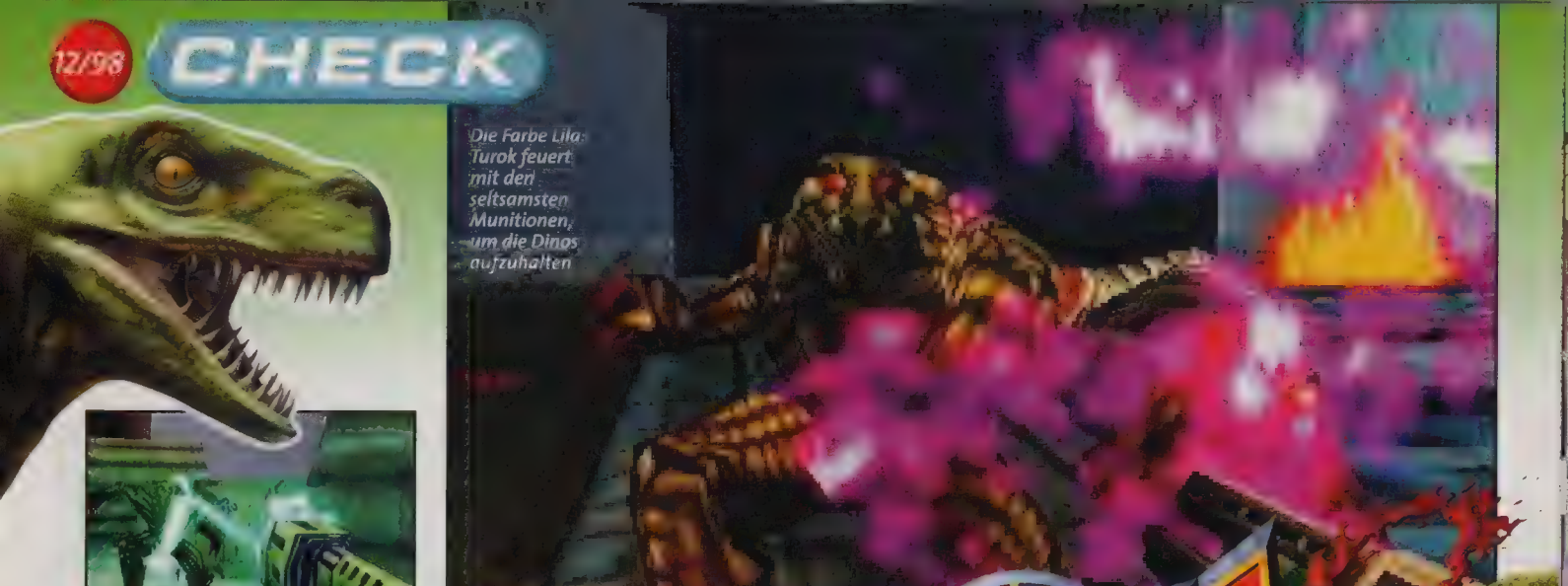
Superflüssige, rasend schnelle Optik, viele Kurse und Vehikel, saubere Steuerung

Nur ein Mehrspieler-Modus, öde Vehikel, nicht alle Zeiten werden gespeichert

Pole Position: „F-Zero X" rast der Konkurrenz mühelos davon und direkt in Deine Konsole

1

Text: Michael Martin



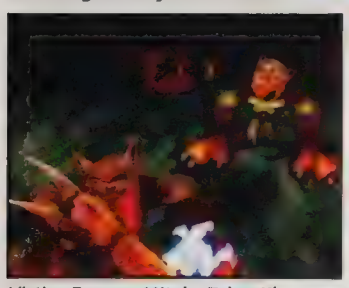
Die Farbe Lila: Turok feuert mit den seltsamsten Munitionen, um die Dinos aufzuhalten

TUROK

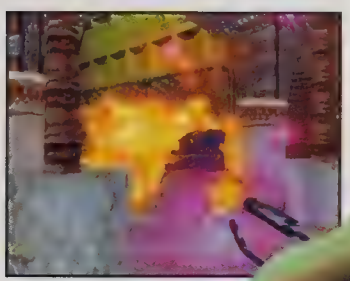
Seeds of Evil

Den Flitzebogen im Anschlag und die Railgun geschultert, begibt sich Rothaut Turok auf seinen zweiten Kriegspfad.

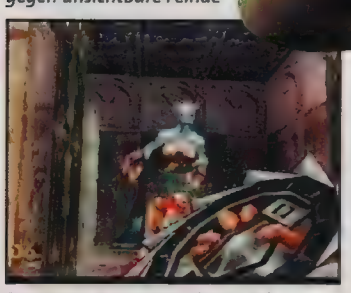
Zap it: Der Elektroschocker betäubt Deine Gegner nur für kurze Zeit



Lästige Zwerge: Mit der Talon-Klaue erwischst Du diese Viecher am leichtesten



Zünd-up: Flammenwerfer gegen unsichtbare Feinde



Der Razor-Bumerang eignet sich prächtig zum Zombie-Schnetzeln

Besonders wirksam: Die Shredder-Waffe erzeugt viele gefährliche Querschläger

Kleine Spitzfindigkeiten: Turok und sein Bogen

Horden von Action-Fans sind bereits in den Fußstapfen des kühnen Turok begeistert auf Dinosaurier-Jagd ausgezogen. Während sie sich dabei noch durch lästigen Grafik-Nebel schlagen mußten, glänzt „Turok 2" mit einem tollen Element: Zwar lichtet sich der Nebel noch nicht ganz, doch unterstützt nun eine 4-MByte-Speichererweiterung das Modul: das Expansion Pak (siehe Kasten). Die jetzt hochauflösende Grafik setzt klar einen neuen N64-Maßstab.

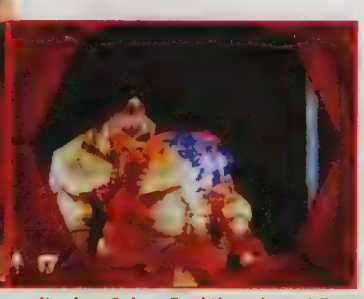
Doch auch in spielerischer Hinsicht übertrumpft „Turok 2" seinen ohnehin schon guten Vorgänger um Längen. Die Götter senden den Krieger aus, das Universum vor dem Primagen, dem personifizierten Bösen, zu retten. Als muskel- und waffenbepackter Indianer durchquerst Du sechs riesige, spielerisch äußerst anspruchsvolle Welten. Ganz zu Beginn mußt Du Dich gegen die feindlichen Mutanten- und Dino-Armeen noch mit einer Kampfklinge und einem Bogen zur Wehr setzen. Zwar gehört auch die Flare-Pistole zu den Standardwaffen, doch taugt sie eigentlich nur zum Erhellen dunkler Räume.

Für die magere Grundausstattung wird Turok später jedoch mehr als entschädigt: Neben großkalibrigen Pistolen und Gewehren findet er auch so praktische Argumentationsverstärker wie Partikelbeschleuniger, Kreissägenbumerang oder Raketenwerfer. **Der Tek-Bogen und das Plasma-Gewehr verfügen sogar über eine Sniper-Funktion. Mit dieser kann Turok seine Feinde ganz nah heranzoomen – und sie dann aus seinem sicheren Versteck heraus in die Ewigen Jagdgründe schicken.**

Dabei gibt es kein eintöniges Tam-Tam wie beim Erstling. Denn nicht nur die Grafik, auch der Sound wurde generalüberholt. Das Spiel wartet mit einer filmreifen Orchestermusik auf, die in der jetzigen Version jedem „Rambo"-Streifen zur Ehre gereichen würde.

Keine Frage, „Turok 2 – Seeds of Evil" begeistert selbst die anspruchvollsten Profis. Dazu trägt auch der Vierspieler-Modus bei, in dem Du Dich in verschiedenen Levels mit Freunden messen kannst. Wer neben „The Legend of Zelda: Ocarina of Time" noch ein zweites Spiel ins Regal stellen kann, sollte bei diesem Supertitel zuschlagen. Die PC-Version ist für Januar '99 angekündigt, sie soll mit der N64-Variante identisch sein.

Der Tek Bow zeichnet sich nicht nur durch seine Explosionspfeile aus...



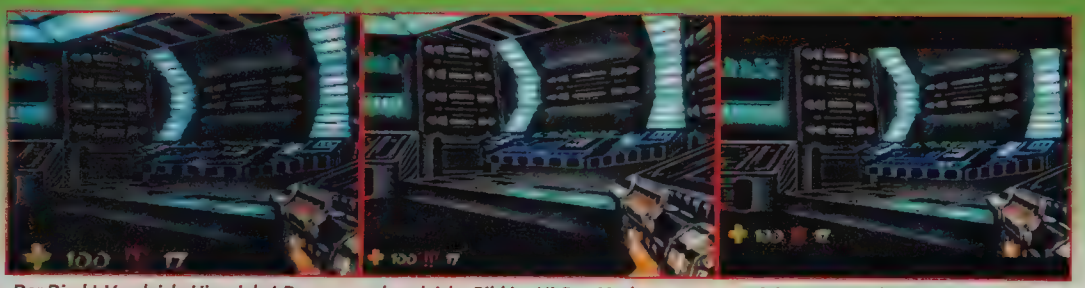
...mit seiner Sniper-Funktion nimmst Du auch weit entfernte Feinde ins Visier

INFO

Mehr Speicher, bessere Grafik

Ab dem 30. November ist das neue **Expansion Pak** für knapp 70 Mark zu haben. Vor Einschalten des Geräts wird das 4-MByte-Klötzchen in den Jumper-Eingang vor dem Modulschacht gesteckt. Diese Speichererweiterung erlaubt den Entwicklern mehr Freiraum bei der Zuteilung des Arbeitsspeichers. So wurde der Hi-Res-Modus (kurz für High Resolution, hohe Auflösung) in „Turok 2" erst möglich.

Das nächste Spiel, das das Expansion Pak unterstützen wird, ist „Star Wars: Rogue Squadron" (siehe SCREENFUN 11/98).



Der Direkt-Vergleich: Hier siehst Du „Turok 2" in normaler N64-Auflösung...

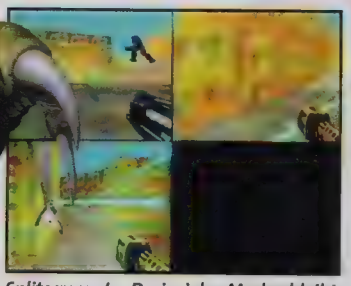
...das gleiche Bild im Hi-Res-Modus, der durch das Expansion Pak entsteht...

...und das Hi-Res-Bild mit schwarzen Balken, um die Framerate zu erhöhen

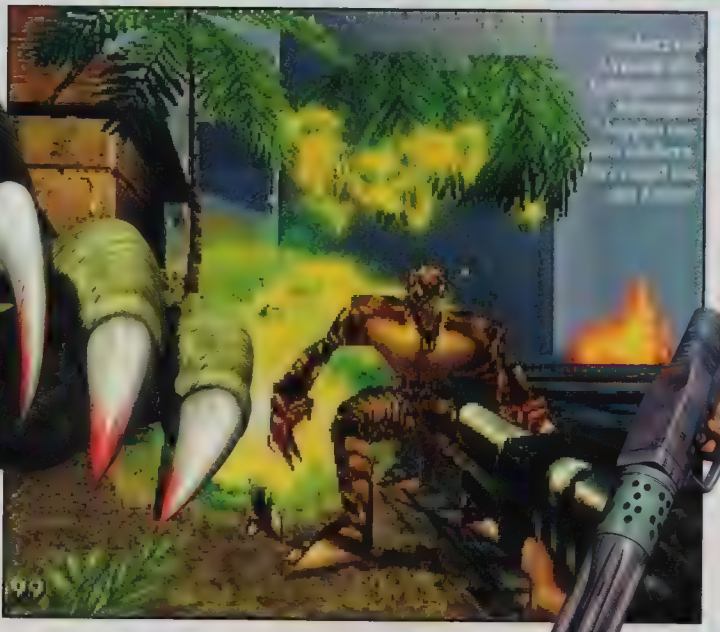
Der Dino-Flüsterer: In Level 2 darfst Du auf einem Dinosaurier reiten

Wer die anfangs noch oft verwirrende Steuerung noch nicht beherrscht, sollte zunächst auf Zweikämpfe wie diesen hier verzichten

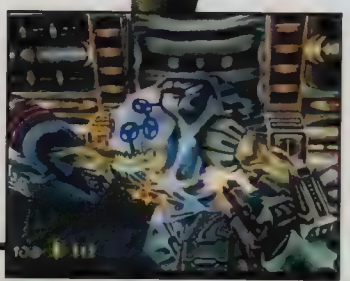
Grün wie Gemüsesuppe und gefräßig wie das Krümelmonster: Die Dinosaurier greifen blitzschnell an



Splitscreen: Im Dreispieler-Modus bleibt das letzte Bildschirm-Viertel schwarz



Ernste Miene zum guten Spiel: Turok mit Railgun auf Kriegspfad



Turok im „Alien"-Film? Diese Raumer-Crew scheint jedenfalls genauso tödlich

Igittigitt: Der Gehirn-Bohrer ist die ekligste Waffe im Spiel (und die witzigste)

Wie im ersten Teil: Dank einer jederzeit zuschaltbaren Karte verirrt man sich nie

PC | PS | N64 | SAT | D

Turok 2 – Seeds of Evil

3D-Action für Fortgeschrittene und Profis

ca. 100 DM | Acclaim/Iguana | 1-4 Spieler

- unterstützt Rumble Pak, Controller Pak

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 1

Geniale Grafik, coole Extrawaffen, Vierspieler-Modus, günstiger Preis

Riesige Levels überfordern Einsteiger, Steuerung gewöhnungsbedürftig

Indianerspielen einmal anders: Turok gräbt das Kriegsbeil aus – das läßt keinen Action-Fan kalt

1

Text: Christian Henning

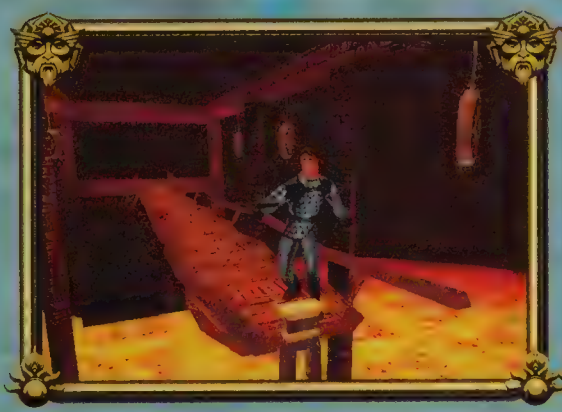
KING'S QUEST

MASK OF ETERNITY

Die langlebigste Adventure-Serie der Welt geht in die Verlängerung: Kann auch der achte Teil von Sierras Königsmärchen qualitativ überzeugen?

Stau mich! Wenn Du diesen reißenden Wasserfall trocken legst, wird der Eingang zu König Grahams Schloß geöffnet

Yeti, Eisbär oder schlecht rasiert? Auf diese unfreundlichen pelzigen Burschen triffst Du in der Eiswelt



Jetzt bloß keinen Fehler machen: Wenn Du die Zielscheiben in der falschen Reihenfolge triffst, dann bricht die Brücke ein

Volle Schlammpackung: In der Sumpfwelt triffst Du auf besonders gefährliche Gegnerhorden

TiPS

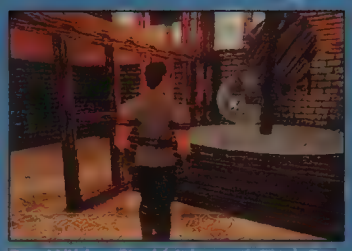
Das Mühlenrätsel

Einer der wichtigsten Gegenstände im Spiel ist das Kletterseil. Du findest das praktische Hilfsmittel in der Wassermühle. Leider blockiert der sich drehende Mühlstein den Weg.

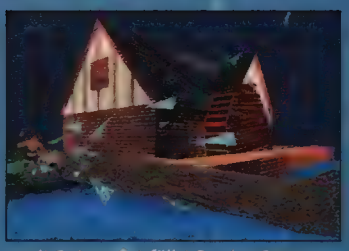
Marschiere deshalb zur Windmühle und verschiebe dort den Strohballen. **Klettere auf den Ballen!** Im Deckenbalken klemmt eine Axt, die Du mitnehmen solltest. **Vorsicht, ein Obermotz lauert!**

Mit der Axt in der Tasche geht's zurück zur Wassermühle. Ein beherzter Schlag: der Baum vor der Mühle wird gefällt und das Wasser gestaut. Das Mühlrad dreht sich nicht mehr, Du kannst gefahrlos das Kletterseil erreichen.

Wenn Du jetzt an eine Stelle kommst, die Du hinaufklettern kannst, **erscheint automatisch ein kleines Icon am unteren rechten Bildschirmrand.** Ein Klick mit der Maus genügt, und Dein Held spielt den Klettermax.



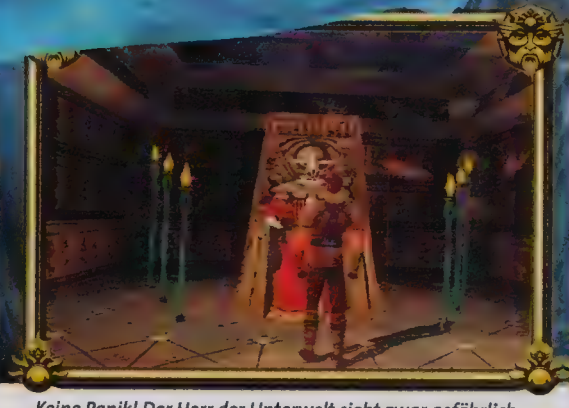
Das Mühlenrätsel (siehe auch Tips): Der Weg zum Klettersell wird Dir durch den sich drehenden Mühlstein versperrt...



...mit Deiner Axt fällst Du den Baum vor [illegible] gestaut und das Rad angehalten...

...der Mühlstein steht jetzt still und Du kannst das Seil erreichen

Sonnenschein in goldener Rüstung: So sieht Dein Held aus, wenn er das Abenteuer heil überstanden hat



Keine Panik! Der Herr der Unterwelt sieht zwar gefährlich aus, ist aber trotzdem ein freundlicher älterer Herr

Aufs Horn gespießt: Dieser geflügelte Obermotz ist nur durch gezielte Schwerthiebe zu überzeugen

Im Königreich Daventry hängt der Haussegen schief. König Graham hat sich dummerweise mit einem unangenehmen Halbgott angelegt. Der läßt sich nicht lumpen und verwandelt zur Strafe alle Einwohner von Daventry in steinerne Statuen. Alle Einwohner? Nein, ein einsamer Retter bleibt von dem Zauber verschont und muß im Anschluß seine Mitbewohner reanimieren. Das ist jedoch leichter gesagt als getan.

Um Finsterling Lucreto und seine Magie erfolgreich zu besiegen, mußt Du Dich durch sieben Dimensionen arbeiten und die Teile einer magischen Maske einsammeln. Nur wenn die wieder komplett ist, kannst Du den Oberbösewicht besiegen. **In jeder dieser Welten erwarten Dich andere Gefahren, neue Monster und happige Rätsel.**

Das Abenteuer startet, wie zu erwarten, im Königreich Daventry. Hast Du dort alle Aufgaben erledigt, geht es mittels Teleporter weiter in das Land der Toten. Dort trittst Du, thematisch korrekt, gegen Skelette, Geister und Ghoule an. Der Weg des Abenteuers führt Dich unter anderem in eine Eiswüste, in die unterirdische Stadt der Zwerge, in feurige Lavaseen und durch giftige Sümpfe.

Die Fantasywelt wird Dir wahlweise aus der Sicht des Helden oder aus einer frei wählbaren Kameraperspektive geboten. In einer Menüleiste am unteren Bildschirmrand sind alle Gegenstände und Waffen untergebracht, die Dein Held benutzen kann. Ein Mausklick auf das entsprechende Icon genügt, um Heiltränke und Schutzzauber zu aktivieren.

Alle Kämpfe in „Mask of Eternity" laufen in Echtzeit ab. Per Tastendruck zückst Du Schwert oder Armbrust und stürmst gegen den heranrückenden Feind. Gefällte Monster verlieren Heiltränke und Goldmünzen, die Dein Computerleben etwas erleichtern. Für jeden heil überstandenen Kampf werden ein paar Erfahrungspunkte auf Deinem Heldenkonto gutgeschrieben. Ist ein bestimmter Betrag überschritten, wirst Du automatisch eine Stufe befördert. Ist der Held in der 3D-Landschaft unterwegs, wird automatisch eine Übersichtskarte mitgezeichnet, die auf Wunsch in den Spielbildschirm eingeblendet wird.

Kamen die ersten sieben Teile von „King's Quest" technisch noch in zwei Grafikdimensionen daher, so wird jetzt volles 3D-Design geboten. Die Animationen sind durchweg gelungen, die Sichtweite ist dagegen arg eingeschränkt. Spätestens nach zwanzig Spielmetern versumpft das Abenteuer im Rechenzeit sparenden Pixelnebel. Auf Dauer sorgt dieses „Sauwetter" für verhaltenen Unmut in Heldenkreisen. Andere Grafik-Engines haben hier inzwischen deutlich mehr zu bieten.

Zur Entschädigung gibt es einen exzellenten Soundtrack mit Ohrwurmpotential, meist logische Rätsel und eine üppige Hintergrund-Story. Größter Pluspunkt ist das wunderbar einfache Interface, das mit nur wenigen Tastaturkommandos auskommt und Dich auch im wildesten Kampfgetümmel nicht im Stich läßt.

INFO

King's Quest Collection

Die „King's Quest"-Serie ist neben Origins „Ultima"-Reihe die älteste Computerspiel-Serie der Welt. Bereits 1984 hatte Designerin Roberta Williams den ersten Teil entwickelt. Alle bisher erschienen sieben Programme gibt's in einer schönen Spielesammlung von Sierra.

Adventure-Power: sieben Abenteuer in einem Spiele-Paket

PC | PS | N64 | SAT | D/E

King's Quest: Mask of Eternity

Adventure für Fortgeschrittene bis Profis

ca. 80 DM | Sierra | 1 Spieler

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 400MB HD. *Empf.:* Pentium 266, 64 MB RAM, Win 95, 3D-Grafikkarte

Grafik 3 | Sound 1 | Dauerspaß 2

Beeindruckender Soundtrack, einfachste Bedienung, schön animierte Figuren

3D Engine nicht optimal, lange Ladezeiten, hohe Hardware-Anforderungen

3D-Abenteuer mit inhaltlichem Tiefgang und leichten Abzügen in der technischen A-Note

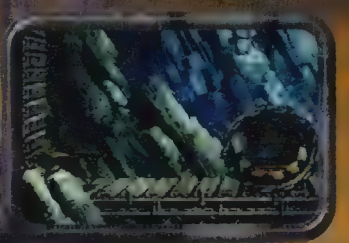
2

Text: Volker Weitz

ODDWORLD ABE'S EXODDUS

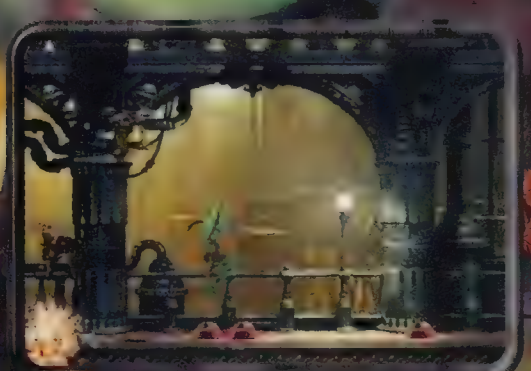
Nach einjähriger Auszeit ist der beliebteste Sklave seit Spartakus wieder unterwegs. Mudokon Abe zeigt allen Finsterlingen, was er drauf hat, wenn es darum geht, seinem unterdrückten Volk zu helfen.

Vorsicht, Heißhunger: Wenn sich ein Paramite bedroht fühlt oder im Rudel auftritt, wird Abe sofort angegriffen

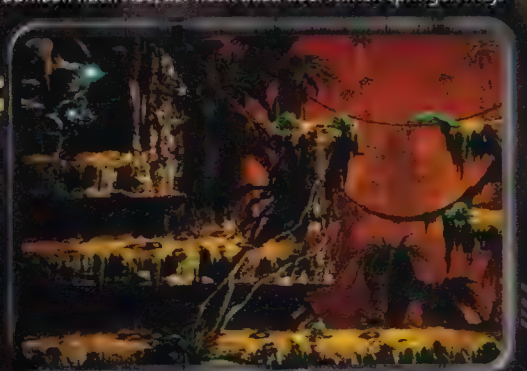


My world is my oyster: In der rund... Bergwerkslore ist der tapfere Mudokon vor dem MG-Feuer der Sligs sicher

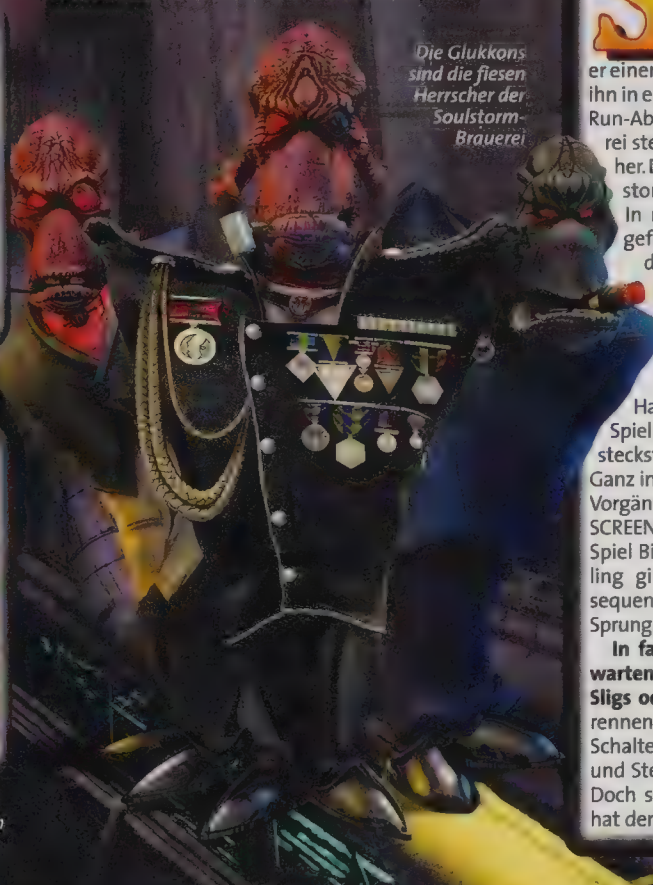
Teamwork ist alles: Jetzt kann Abe gleich mehrere Mudokons zur selben Zeit ansprechen und ihnen Befehle erteilen



Bombenstimmung: Die fliegenden Propeller-Slig werfen mit Bomben nach Abe, der noch dazu über Minen springen muß



Abe Copperfield: Der Mudokon hat die Kraft, sich für kurze Zeit unsichtbar zu chanten, um am Gegner vorbeizukommen



Die Glukkons sind die fiesen Herrscher der Soulstorm-Brauerei

So schnell kann's gehen: Noch während Mudokon Abe von seinem Volk für die Rettung der Sklaven in Rupture Farms gefeiert wird, erhält er einen neuen Auftrag. Und der wirft ihn in ein noch spannenderes Jump&-Run-Abenteuer: Die Soulstorm-Brauerei stellt ein berauschendes Getränk her. Dazu werden die Knochen verstorbener Mudokons verwendet. In riesigen Bergwerken müssen gefangene blinde Mudokons – die Augen wurden ihnen zugenäht – nach den Knochen graben. Bewaffnete Wachen, die Sligs, peinigen die Sklaven bis aufs Blut.

Der Rendervorspann, der die Handlung erklärt, geht nahtlos ins Spiel über, und eh' Du Dich versiehst, steckst Du in Abes lederner Haut. Ganz in der Tradition des erfolgreichen Vorgängers „Abe's Oddysee" (Test in SCREENFUN 11/97) durchquerst Du das Spiel Bildschirm für Bildschirm. Scrolling gibt es nur in den Zwischensequenzen, was einige Rätsel oder Sprungpassagen noch kniffliger macht.

In fast jedem der 700 (!) Screens warten tödliche Fallen, schießwütige Sligs oder gefräßige Tiere. Abe kann rennen, schleichen, rollen, springen, Schalter betätigen, Aufzüge bedienen und Steine werfen wie im ersten Teil. Doch seit seinem letzten Abenteuer hat der grüne Kerl viel dazugelernt: Er

Text: Christian Henning · Foto: MANIAC

Wir unterbrechen dieses Programm für eine kurze Mitteilung: Abe wird überall als gefährlicher Terrorist gesucht... Diese News enthalten aber auch nützliche Hinweise

Die Sligs sind trotz ihrer mechanischen Beine sehr flink und schießen am liebsten sofort

Lizenz zum Stinken: Wenn Abe vom Soulstorm Brew trinkt, furzt er grüne Gase, die nach fünf Sekunden explodieren. Mit dem Chant-Zauber kannst Du die Dunstwolken steuern

Take me home, country road: Deine Hauptaufgabe ist es, die armen Mudokons zu retten. Durch Chanten verwandeln sich Vögel in ein Portal, durch das die Sklaven fliehen können

kann durch seine Chant-Fähigkeit – mit der er unter anderem Gedanken kontrolliert und Portale öffnet – nun auch Feinde wie Scrabs, Paramites und sogar Glukkons steuern und gibt noch viel mehr Befehle an seine Artgenossen.

Nachdem Abe in den Tempeln der Scrabs und Paramites verschiedene Prüfungen bestanden hat, geben ihm die Geister verstorbener Mudokons die Kraft, Artgenossen von den Kater-ähnlichen Folgen des Soulstorm-Gebräus zu heilen. Obendrein zeigt dieses Gegenmittel eine interessante Nebenwirkung: Wenn Du Abe das Soulstorm Brew trinken läßt, kann er einen lauten Furz loslassen, der nach fünf Minuten explodiert, Minen und lästige Feinde mitreißt und sich sogar anchanten läßt.

Nachdem die fiesen Glukkons schon mit ansehen mußten, wie Abe Rupture Farms lahmlegte, sind sie in „Abe's Exoddus" noch gefährlicher geworden. Doch den tückischen Schwierigkeitsgrad des ersten Teils erreicht das Spiel nur selten. Außerdem bauten die Programmierer mit der Quicksave-Funktion eine große Hilfe ein: Nun kannst Du das Spiel jederzeit speichern und nach einem Ableben des Helden an genau der gleichen Stelle wieder beginnen. Längerfristige Speicherung des Spielstands ist natürlich nach wie vor per Memory Card möglich.

Technisch ist an „Abe's Exoddus" nicht das geringste auszusetzen. Die zwei CDs sind randvoll mit vorgerenderten Hintergründen und wunderschönen Sequenzen, die trotz ihrer bizarren Erscheinung so real wirken, als existiere dieser Ort wirklich.

Mit Soundeffekten und Musik wurde bewußt sparsam umgegangen, damit beim Spielen eine filmähnliche Atmosphäre entsteht. Leise Buschtrommeln, quietschende Maschinen, schnarchende Wachen und die tapsenden Schritte von Abe wirst Du am meisten hören. Geht Abe mitten im Level durch eine Tür, verbindet ein kleiner Renderfilm die erste mit der zweiten Spielebene, ohne daß vorher eine Ladezeit die faszinierende Atmosphäre unterbricht.

Kritiker mögen dem Spiel vorwerfen, es handle sich dabei „nur" um eine Art Zusatz-CD, die „bloß" den – finanziellen – Erfolg des Erstlings wiederholen soll. Wer sich aber intensiv mit „Abe's Exoddus" beschäftigt, der wird sehr bald feststellen, daß dieses Spiel weitaus mehr zu bieten hat.

„Oddworld"-Erfinder Lorne Lanning (siehe Kasten) hat sein Ziel erreicht, mit einem Videospiel ein Kunstwerk zu schaffen. **Kaum ein Fan des Genres Jump&Run wird sich der Faszination dieser eigenartigen Figuren und ihrer Geschichten entziehen können.** So ist Lanning auf dem besten Weg, das zu werden, was George Lucas durch seine „Star Wars"-Saga für die Film-Industrie wurde: ein großer Visionär mit unerschöpflich scheinender Kreativität – und einem satten Bankkonto.

INFO

Give me five!

Die geistigen Eltern von Abe und der Oddworld heißen Lorne Lanning und Sherry McKenna. Beide sind hollywood-erprobte Spezialisten für Computereffekte (zum Beispiel die Coca-Cola-Eisbären).

„Abe's Oddysee" ist der erste Teil einer fünfteiligen Spielserie über zwölf Jahre rund um den Planeten Oddworld. Jeder Teil soll sich völlig vom Vorgänger unterscheiden. **„Abe's Exoddus"** zählt deshalb offiziell nicht dazu, sondern ist ein Update, in dem viele Ideen verwendet wurden, die in „Abe's Oddysee" keinen Platz mehr fanden. Erst wenn die Technik weit genug ist, wieder wirklich Neues zu gestalten, will man am Fünfteiler weiterarbeiten. Das N64 wird von Lanning nur müde belächelt: „Der Speicher reicht ja gerade mal für unseren Vorspann."

Der zweite Teil der „Oddworld"-Saga, „Munch's Oddysee", soll laut Lanning auf deutlich schnelleren Spielekonsolen und PC erscheinen und komplett in 3D sein. Angepeilter Termin: das Jahr 2000.

Stolze Eltern: Lorne Lanning und Sherry McKenna (r.)

Sind ratlos: Die Geister finden keine Ruhe, weil ihre Gräber geschändet werden

PC | PS | N64 | SAT | D

Oddworld: Abe's Exoddus

Jump&Run für Fortgeschrittene und Profis

ca. 100 DM | Oddworld Inhabitants | 1 Spieler

• unterstützt Memory Card

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 1

700 Bildschirme groß, geniale Ideen, dichte Atmosphäre, Quicksave-Funktion

Teilweise hammerharte Spielabschnitte, ähnelt spielerisch dem Vorgänger

Ein Abe, wie wir ihn lieben: Dieses Jump&Run stellt sogar den Vorgänger in den Schatten

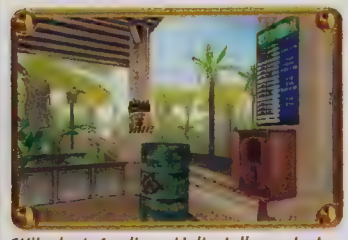
1

Nicht zum Kraulen: Die Hautoberfläche der Dinos wird realistisch dargestellt

Hilfe, die Dinos kommen: Die Raptorenhorden im Reptilien-Abenteuer von Electronic Arts haben Dich zum Fressen gern.

TRESPASS

Herz, Schmerz: Das Tattoo auf dem Busen der Heldin zeigt Deine aktuellen Hitpoints



Stillgelegt: An dieser Haltestelle wartest Du vergebens auf die nächste S-Bahn

Tipp, tipp: Die Telefon-Tastatur bedienst Du mit der virtuellen Hand

Eigentlich kein Wunder, daß die Kerlchen so schnell ausgestorben sind. Sogar blutrünstige Velociraptoren werden zu harmlosen Schoßtierchen, wenn sie Deine Magnumwumme im schuppigen Nacken spüren. Ein wohlgesetzter Treffer, und die Ur-Reptilien gehen Dir entweder aus dem Weg oder fallen gleich final um. Das ist auch gut so, denn sonst wäre Dein Leben auf „Site B" keinen Pfifferling wert.

Wir erinnern uns: „Site B" war der Filmschauplatz des letztjährigen Dino-Spektakels „Jurassic Park 2: The Lost World". **Auf dieser abgelegenen Pazifikinsel tummeln sich ganze Hundertschaften wilder Retorten-Dinos und verspachteln die Bevölkerung.** Wie es der Zufall und die Programmierer wollen, erleidest du in der Rolle der Heldin Anne ausgerechnet auf diesem unfreundlichen Eiland Schiffbruch. Wenn Du hier nicht zum Appetithappen für die reizenden Riesenechsen werden willst, dann mußt Du dringend Hilfe holen.

Dein dreidimensionaler Weg führt Dich quer über die ganze Insel bis in eine hochgeheime Forschungsstation. Nur dort steht das rettende Funkgerät. Leider ist Dein Wanderweg nicht ganz unproblematisch. Nicht nur, daß reichlich Dinos durch die Gegend scharwenzeln, zusätzlich verbauen Dir Türen, Fallen, steile Klippen und logische Rätsel den Vormarsch.

Die fliehende Bevölkerung hat Schießprügel zurückgelassen. Damit füllst Du Deinen Waffenvorrat auf. Zum Glück liegen viele davon in den grünen Auen herum. Leider gibt es einen Wermutstropfen: Ist das Magazin leer, wird die Waffe nutzlos, und Du mußt eine neue suchen. Von eleganten Minirevolvern über Betäubungsgewehre bis zu gewaltigen Maschinenkanonen ist alles im Angebot.

Alle Waffen hältst Du in der rechten Hand, mit der Du auch Schalter drückst und Gegenstände manipulierst. Du kannst Dein Greifwerkzeug frei drehen und anwinkeln und so auch kompliziertere Aktionen ausführen.

Alle Gegenstände im Spiel verhalten sich physikalisch weitestgehend korrekt. Wenn Du einen Ball wirfst, prallt er formschön vom Boden ab, rollt über schiefe Ebenen und wird von Hindernissen aufgehalten. Viele Rätsel im Spiel arbeiten mit dieser beeindruckenden Physik. Kisten müssen in die richtige Richtung fallen, Du mußt die Sprünge genau planen und Deine Hand möglichst präzise steuern. Im Eifer des Gefechts, wenn Dir ein Raptor direkt an den Fersen klebt, nicht immer eine ganz leichte Aufgabe.

Ein Steuerimpuls zuviel, und Deine Heldin tritt daneben. Wenn Du nicht genau in der Mitte einer Kiste stehst, dann rutschst Du ab und landest wieder auf dem Boden. Wenn man diese etwas nervende Fummelei ausblendet, dann bleibt ein hoch-originelles 3D-Action-Adventure. Hier kommst Du allein mit stupider Ballerei nicht weiter. Nur gelassene Planung und eine ruhige Steuerhand führen zum Erfolg.

Die physikalische und grafische Rechenarbeit verlangt ihren Hardware-Preis. Um die wunderschön animierten Dinos auf den Monitor zu bannen, sollte mindestens ein Pentium 166 zu Hause stehen. Und selbst der kann ein leichtes Ruckeln nicht verbergen.

PC PS N64 Sat D/E

Trespasser

Action-Adventure für Einsteiger bis Profis

ca. 80 DM | Dreamworks/EA | 1 Spieler

Min.: Pentium 166, 16 MB RAM, Win 95, 210 MB HD. *Empf.*: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 3D Grafikkarte

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 2

+ Schön animierte Dinos, riesige 3D Landschaft, herausragende Spielphysik

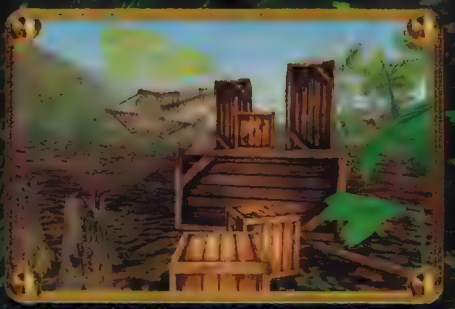
– Unpräzise Steuerung der Hand, kaum Gegenstände, kein Multiplayer

Brauchbare 3D-Action mit tollem Physikmodell und anspruchsvoller Steuerung

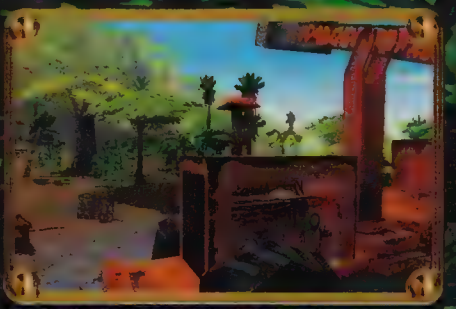
2

Text: Volker Weitz

Slam Dunk: Dank der ausgereiften Spielphysik fliegt der Ball realistisch in den Korb



Helden hüpfen höher: Ist der Kistenstapel hoch genug gebaut, überwindest Du jedes Hindernis



Rostlaube: In der Landschaft stehen die verlassenen Fahrzeuge der ehemaligen Bevölkerung

Die wilde Horde: Raptoren jagen gerne im Rudel

Lach mal wieder: Der Raptor freut sich auf ein Schlemmermahl – leider bist Du die Hauptspeise

Leichtfüßig: Velociraptoren sind unglaublich schnell

...SER

THE LOST WORLD
JURASSIC PARK

TiPS

Die erste Stadt

Sobald Du in der ersten Stadt angekommen bist, beginnt das Rätselraten. Besuche zum Einstand die Kirche und besorge Dir in der ersten Etage die weiße „Key-Card". Damit marschierst Du zum Kontrollzentrum und öffnest den Raum zum Steuerkasten. Schalte alle Funktionen an. Die Tür zu Henry Wus Bungalow ist jetzt offen. In seinem Arbeitszimmer findest Du eine weitere „Key-Card", mit der Du John Hammonds Haus betreten kannst.

In seinem Garten hinter einem Stein ist ein weiterer Schlüssel versteckt. Um in die erste Etage zu kommen, mußt Du im Treppenhaus über den Kistenstapel springen. Oben öffnest Du mit dem Schlüssel den Computerraum und hörst alle Mitteilungen ab. Ist das erledigt, dann kannst Du die Stadt durch den Ausgang im Osten verlassen.

Flügellahm: Dieser abgestürzte Flieger birgt ein Geheimnis...

...leider sind die beiden Piloten schon zu Dinofutter verarbeitet worden

Die kleine Dinokunde

Friedlich: Triceratops frißt nur Blumen

Gemein: ein männlicher Tyrannosaurus

Hübscher Bursche: der Parasaurus

Ziemlich fies: ein weiblicher T-Rex

Schuppig: der Stegosaurus

extreme XG2

Acclaims futuristische Raserei setzt zum Überholen an. Mit pompösen Waffen will „Extreme G 2" auf die Pole Position.

Vor einem Jahr galt „Extreme G" als Nintendos Antwort auf den Playstation-Hit „wipEout 2097". Geschwindigkeit bis zum Herzstillstand und eine breite Auswahl an Waffen sorgten auf zwölf Kursen für Adrenalinschübe. Nur die etwas ruckelige und verwaschene Optik trübte die Spielfreude.

Der Kritikpunkte bewußt, legten sich die Programmierer für den zweiten Teil besonders ins Zeug. **Ganze 36 Strecken quetschten sie ins Modul, die mit 13 (davon drei versteckten) High-Speed-Bikes befahren werden.** Auch die Anzahl der Waffen wurde nach oben geschraubt, so daß Du nun auf 19 Arten Deinen Kontrahenten das Fürchten lehren kannst. Neben den üblichen Spielmodi (Time Trial, Practice und Arcade) erwarten Dich verschiedene Cup-Rennen und auch ein Duell-Modus. In letzterem zwängst Du Dich in das Cockpit eines Panzers und trittst zum Knock-Out-Wettstreit an.

Auch beim Sound hat sich viel getan: Die Techno-Beats treiben Dich nach vorne, während krachende Explosionsgeräusche um Dich herum ertönen. Daneben fallen vor allem die vielen Licht- und Grafikeffekte ins Auge, die jedoch im Mehrspieler-Modus für Geschwindigkeitseinbußen sorgen. Bleibt nur zu hoffen, daß das bei der im Januar erscheinenden PC-Version nicht der Fall sein wird.

Obwohl „Extreme G 2" mit seinen Waffensystemen mehr Vielfalt bietet, kommt es an den Spielspaß von „F-Zero X" nicht ganz heran. Bis Du Dich mit den 19 Waffen auskennst, vergeht viel Zeit. Die Strecken sind mit Sprungschanzen und engen Kurven häufig zu überladen, so daß Du viele Übungsrunden benötigen wirst, um sie fehlerfrei zu befahren.

PC | PS | N64 | SAT | E/D

Extreme G 2

Rennspiel für Fortgeschrittene

ca. 110 DM | Probe/Acclaim | 1-4 Spieler

- unterstützt Controller Pak, Rumble Pak

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Viele Grafikeffekte, hohe Spielgeschwindigkeit, guter Soundtrack

Überladenes Streckendesign, zu viele Waffensysteme

Schnelle, bunte Action-Raserei mit vielen Elementen und einer Riesenmenge an Effekten

2

Text: Michael Martin

Loßt Waffen sprechen: Die Extras erscheinen in Form von Aufsätzen, die sofort auf Dein Bike gerüstet werden, wenn Du ein Icon überfahren hast

Schön bunt: Das Design der futuristischen Motorräder ist superpeppig

Sportlich: Wer auf allen Strecken siegen will, muß topfit sein

Ohne Extrawaffen geht gar nichts: Der Flammenwerfer hält lästige Verfolger auf Distanz

Im Battle-Modus steigst Du statt auf ein Bike in einen Panzer

INFO

Interview mit Jason Green, 3D-Künstler

Wie ist die Idee zu „Extreme G" überhaupt entstanden?
Wir wollten ein richtig schnelles und actionreiches Motorrad-Rennen entwickeln.

Warum wurde die geplante Unterstützung des Expansion Paks nicht realisiert?
Weil das Spiel dadurch langsamer wurde und oft ins Ruckeln kam. Das war uns der hochauflösende Modus einfach nicht wert.

Was fährst Du privat?
Einen metallic-goldenen Triumph TR7.

Wer bremst, verliert: Ab 750 km/h ist die Schallgeschwindigkeit erreicht

Wie bei der Formel 1: Kurz nach dem Start ist die Anspannung am größten

In diesem Auswahlmenü siehst Du Stärken und Schwächen der Bikes

APOCALYPSE

Ein durchgeknallter Prediger will die Welt vernichten. Klar, daß Bruce Willis das nicht einfach so hinnimmt!

Ob als verkaterter Cop in „Stirb Langsam“ oder als blonder Taxifahrer in „Das fünfte Element“ – wenn Bruce Willis in einem Film mitwirkt, strömen die Massen in die Kinos.

Ähnlich sollte das doch auch mit einem Videospiel funktionieren, dachten sich die findigen Jungs bei Activision und widmeten dem Schauspieler ein eigenes Actionspiel. **Daß „Apocalypse“ noch bleihaltiger ist als viele von Bruce Willis' Filmen, merkt man schon in den ersten Minuten.** Es wird geschossen und gesprengt, bis kein Stein mehr auf dem anderen steht.

Zur Story: Ein Prediger will mit Hilfe der vier apokalyptischen Reiter – Tod, Pestilenz, Krieg und Hungersnot – die Welt vernichten und läßt Wissenschaftler Bruce einsperren. MG, Laser, Flammenwerfer und Granaten ebnen dem aber schon bald den Weg in die Freiheit. **Besitzer eines Dual Shocks kommen dabei in den Genuß einer sehr guten Steuerung.** Der linke Analogstick steuert die Laufrichtung des Helden, und der rechte die der Waffe. Doch auch in den anderen fünf Levels geht es nicht anders ab: Ballern, laufen, ballern, springen, ach ja, und ballern.

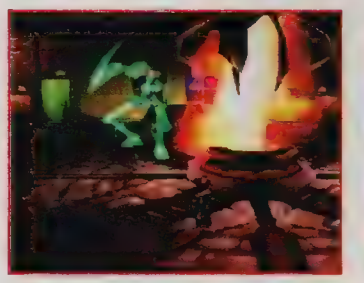
Optisch wird das Spektakel mit tollen Lichteffekten in Szene gesetzt, während Dir die Musik von Garbage durch die Ohren pfeift. Hinzu kommen trockene Sprüche von Willis' Synchronstimme Manfred Lehmann, etwa: „Verträgt sich Blei mit eurem Diätplan?“

„Apocalypse“ ist Fast Food für die Playstation: Du greifst es Dir, spielst es durch, und kurze Zeit später hast Du's fast wieder vergessen. Doch wer auf Nonstop-Action in furioser Präsentation steht, wird bestimmt nicht enttäuscht, denn das ist es, was das Spiel bietet. Nicht mehr und nicht weniger.

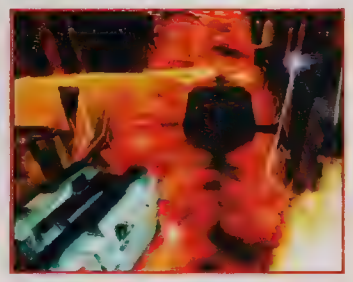
Eindrucksvolle Rendersequenzen verbinden alle Levels miteinander. Doch auch da bekommt Bruce kaum eine ruhige Minute

Das rockt: Auf Großleinwänden kann sich Bruce ein Garbage-Video anschauen

Alte Action-Weisheit: Zombies brennen gut – was Flammenwerfer beweisen



Gevatter Tod ist der erste der apokalyptischen Reiter, die gegen Dich kämpfen



Anspielung auf „Das Fünfte Element“: mit fliegenden Taxis durch die Großstadt

Bruce Willis, wie seine Fans ihn kennen und lieben: die Wumme im Anschlag und stets einen losen Spruch in der Hinterhand

PC | PS | N64 | SAT | D

Apocalypse

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 100 DM | Activision | 1 Spieler

- unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 3

Spitzen-Grafik, Garbage-Sound, gute Steuerung, Bruce Willis

Mehr als Ballern wird leider nicht geboten, daher recht eintönig

Ein Spiel wie ein Big Mäc: Durchspielen, satt sein und nach mehr verlangen

2

Text: Christian Henning

HARVEST

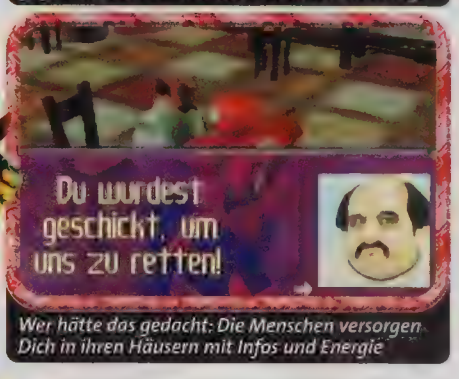
Die Zeitmaschine dient auch als Kommandostation

Die Körperfresser kommen! Als furchtloser Soldat aus der Zukunft mußt Du die Menschheit vor hungrigen Aliens retten.

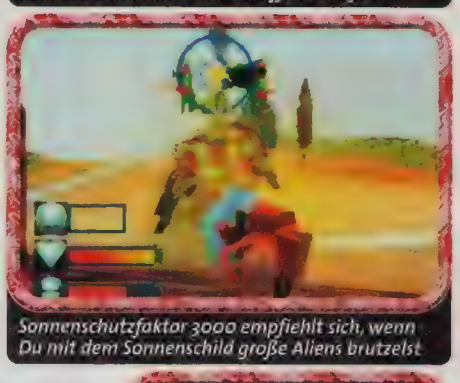
Die dicke Knarre gibt ihm recht: der Soldat Adam

Fortschritt durch Technik: Im Panzer hast Du gegen ein Ober-Alien bessere Chancen als zu Fuß

Alles in Butter auf'm Kutter: Vom Fischerboot aus kannst Du nur mit kleinen Waffen schießen



Wer hätte das gedacht: Die Menschen versorgen Dich in ihren Häusern mit Infos und Energie



Sonnenschutzfaktor 3000 empfiehlt sich, wenn Du mit dem Sonnenschild große Aliens brutzelst

Die Griechen trauen ihren Augen nicht: Aus dem Nichts erscheinen riesige Monsterkäfer und fangen an, Häuser zu zerstören und langsame Einwohner anzuknabbern. Die Menschen haben keine Chance! Nur ein Soldat aus der Zukunft stellt sich den Horden in den Weg. Du!

Anfangs nur mit einer Laserpistole ausgerüstet, bahnst Du Dir Deinen Weg zuerst durch Griechenland und dann über die ganze Welt. Als findiger Soldat Adam kannst Du nicht nur mit den unterschiedlichsten Waffen umgehen, die Du unterwegs findest. Du bist außerdem auch in der Lage, jedes Fortbewegungsmittel mit Sprit im Tank zu fahren. Egal, ob es ein schnelles Moped, ein langsamer Obst-Truck oder ein fetter Panzer ist.

Um die Angriffswelle der Aliens in einem 3D-Level zu stoppen, muß sich Adam bis zum Ober-Alien durchschlagen. Doch das erweist sich als nicht leicht. Der Soldat muß viele Aufgaben lösen, beispielsweise einen Fluß überqueren oder den Brand einer kleinen Siedlung rechtzeitig löschen.

Das knifflige Actionspiel zeigt nach kurzer Spielzeit sein größtes Manko: **Um die Rätsel zu lösen, mußt Du ständig kreuz und quer durch die riesigen Areale latschen (oder fahren).** Die sporadisch angreifenden Aliens sind nach kurzem Schußwechsel schnell beseitigt, und auch die mäßige Grafik fesselt Dich nicht lange. Etwas frustrierend ist, daß Du Deinen Spielstand nur nach erfolgreichem Kampf mit dem Endgegner speichern kannst. Wenn Adam stirbt, darfst Du den gesamten Level neu beginnen.

Was „Body Harvest" dennoch klar über den Durchschnitt hievt, sind die wirklich interessanten Rätsel. Man merkt deutlich, daß DMA Design sich bei den Knobeleinlagen die größte Mühe gegeben hat. Wen die unspektakuläre Grafik nicht abschreckt und wer viel Zeit zum Spielen hat, wird von „Body Harvest" nicht enttäuscht.

David gegen Goliath: Besonders dicke Viecher sind mit Vorsicht zu genießen

PS | N64 | Sat | D

Body Harvest

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 140 DM | DMA Design/Acclaim | 1 Spieler

- unterstützt Rumble Pak

Grafik 4 | Sound 3 | Dauerspaß 2

Sehr intelligente Rätsel, viele Waffen und Fahrzeuge, tolle Atmosphäre

Mäßige Grafik, lange Wege durch große Levels, kaum Speichermöglichkeiten

Wolf im Schafspelz: Hinter der traurigen Fassade verbirgt sich ein cleveres Actionspiel

2

Text: Christian Henning

INFO

Hit-Fabrik DMA Design

Als der College-Student Dave Jones 1988 mit seinen Spielen **„Menace"** und **„Money Maker"** sehr erfolgreich war, gründete er mit ein paar Freunden die Firma DMA Design. Die Schotten beglückten die Welt fortan mit wahren Spieleperlen. Super Nintendo-Fans erinnern sich bestimmt noch an **„Unirally"**, während die **„Lemmings"**-Spiele jeder halbwegs versierte Spieler kennen dürfte. Auch die PC- und Playstation-Versionen von **„Grand Theft Auto"** sowie das N64-Spiel **„Spacestation Silicon Valley"** gehen auf ihr Konto. Demnächst folgt mit **„Tanktics"** ein weiteres Knobelspiel.

RAILROAD TYCOON II

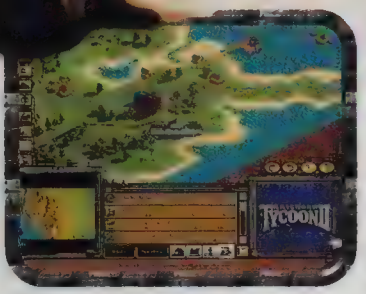
Das dampft gewaltig! Die Eisenbahn erobert den Wilden Westen, und Du eroberst fleißig mit.

Ein feiner Zug: Du kannst unter 51 verschiedenen Lokomotiven wählen

Die Baukosten des Schienen-Netzes werden automatisch angezeigt

Stellwerk: In diesem Menü werden die Waggons an die Züge angekoppelt

Durch Zusatzbauten verbessern sich die Serviceleistungen des Bahnhofs



Städte mit Häfen sind gute Abnehmer von Luxusgütern und Fertigwaren

Die Dampfloks der 204er Reihe sind besonders schnell

Skrupellose Zugräuber und explodierende Kesselwagen sind leider nur einige der Gefahren, die Du als Chef einer Bahngesellschaft bestehen mußt. Noch viel schlimmer ist die Konkurrenz, die Dir in Sachen Finanzen das Wasser abgraben will. Damit diese rabiaten Burschen nicht zum Zuge kommen, sollte Deine Gesellschaft, allen anderen voraus, ein möglichst großes Schienennetz über die Landschaft verteilen.

Wenn die ersten Städte miteinander verbunden sind und Deine Züge zahlungskräftige Passagiere und Rohstoffe transportieren, klingelt die Kasse. Mit dem so erworbenen Kleingeld kaufst Du dann bessere Loks, polierst die Bahnhöfe auf und investierst in Fabriken, Bergwerke und Aktien. Wer die Wahl hat, hat die Qual: Wähle unter 51 unterschiedlichen Lokomotiven und mehr als 30 Waggons.

Die vom Spiel abgedeckte Zeitspanne reicht von 1804 bis weit über das Jahr 2000 hinaus. Gebaut und gehandelt wird auf Landkarten, die Du aus der Sicht von schräg oben überwachen kannst. Zahlreiche Organisations- und Statistikmenüs erleichtern Deine Arbeit. **„Railroad Tycoon II" ist kein völlig neues Spiel. Bereits 1989 setzte Programmier-Guru Sid Meier mit dem Vorgänger einen Meilenstein des Strategie-Genres.**

Im zweiten Teil sind Sound und Grafik tüchtig aufpoliert und auf den heutigen technischen Stand gebracht. Am elegant-genialen Spielprinzip wurde zum Glück nicht gerüttelt. Dank exzellentem Tutorial hast Du die komplexen Wirtschafts-Zusammenhänge schnell durchschaut und kannst Dich voll auf die Planung des Streckennetzes konzentrieren. „Railroad Tycoon II" ist einfach so schön wie für Fans eine Runde Modelleisenbahn.

Der Hauptbildschirm: Über Icon-Leisten am linken und unteren Bildrand werden die Verwaltungsmenüs aufgerufen

TiPS

Handeln leicht gemacht

Spielst Du im einfachen Schwierigkeitsgrad, dann mußt Du Dir um Angebot und Nachfrage keine Gedanken machen: Jede Stadt nimmt alle Waren ab. **In den höheren Spielstufen mußt Du jedoch genau beobachten, welche Produkte von den einzelnen Regionen benötigt werden.** Lieferst Du die falschen Waren nach, geht Dir schell die Puste aus.

Besonders lukrativ ist die Veredelungsindustrie. So kannst Du etwa über billige Nebenstrecken Kohle und Eisenerz zu einem Stahlstandort transportieren, dort veredeln lassen und dann gewinnbringend weiterverkaufen.

Statte zentrale Bahnhöfe immer mit Lokschuppen aus. So vermeidest Du technische Pannen bei Deinen Loks. Und achte auch unbedingt auf die Zeitungsmeldungen. Finanzkrisen und Kriege wirken sich immer unmittelbar auf die Wirtschaft aus.

PC | PS | N64 | SAT | D/E

Railroad Tycoon II

Strategiespiel für Einsteiger bis Profis

ca. 80 DM | G.O.D. | 1-16 Spieler

Min.: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 100 MB HD.
Empf.: Pentium 166, 32 MB RAM

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 1

Sehr gutes Tutorial, viele Missionen, komplexes Wirtschaftsmodell

Keine Möglichkeit, Signale und Weichen zu stellen, Editor etwas kompliziert

Genialer, einsteigerfreundlicher Strategieklassiker in zeitgemäßer Aufmachung

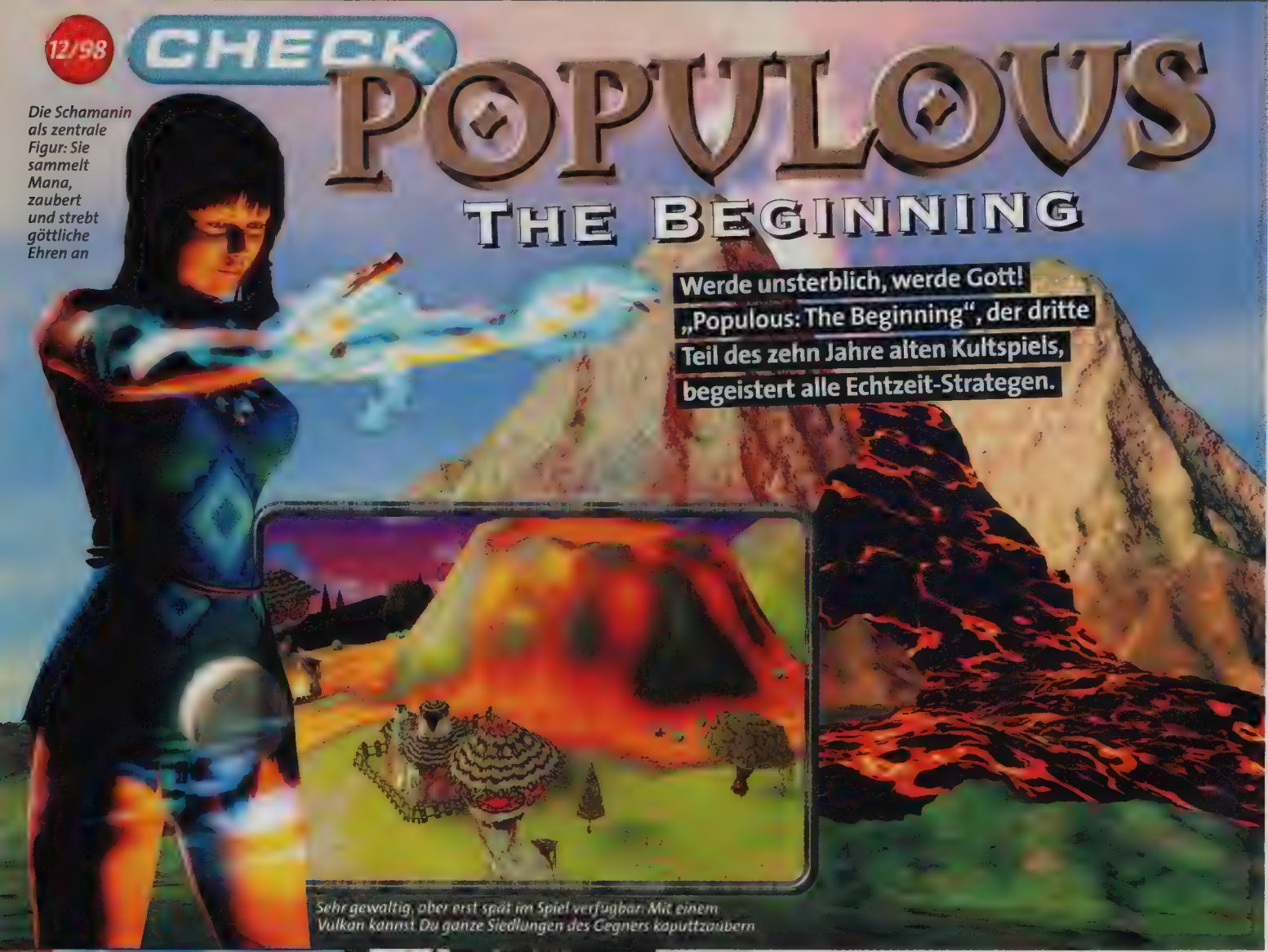
1

Text: Volker Weitz

POPULOUS
THE BEGINNING

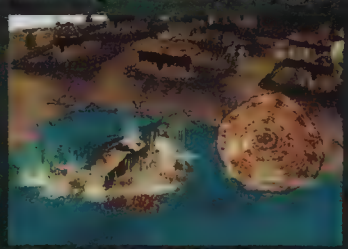
Werde unsterblich, werde Gott! „Populous: The Beginning", der dritte Teil des zehn Jahre alten Kultspiels, begeistert alle Echtzeit-Strategen.

Die Schamanin als zentrale Figur: Sie sammelt Mana, zaubert und strebt göttliche Ehren an



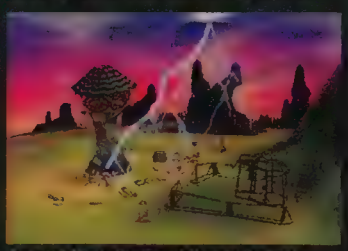
Sehr gewaltig, aber erst spät im Spiel verfügbar: Mit einem Vulkan kannst Du ganze Siedlungen des Gegners kaputtzaubern

Echtzeit-Strategie: Mit dem „göttlichen Finger" markierst Du Deine Leute mittels Rahmen



Feind geht baden: Mit dem Erosionszauber kannst Du Land absenken

An Tempeln betet die Schamanin für neue Sprüche. Hier der Sumpfzauber



Das schlägt ein: Der Blitzzauber ist einer der beliebtesten Angriffszauber

INFO
„Populous" – das Original

Peter Molyneux und sein Bullfrog-Team wurden mit „Populous" über Nacht zu Stars. Dabei hatten sie Probleme, Anfang 1989 eine Firma zu finden, die ihr Amiga-Spiel vertreiben wollte. Nach der Veröffentlichung stand es über Monate an der Spitze der Charts. Ende 1991 folgte der spielerisch ebenbürtige, doch nicht mehr so erfolgreiche zweite Teil.

Im Sommer 1989 erschien „Populous"

Satte sieben Jahre nach dem zweiten Teil und sogar ein ganzes Jahrzehnt nach dem Original-„Populous" will das neue Spiel die Echtzeit-Strategen dieser Welt erneut über Monate hinweg begeistern.

In den ersten zwei Spielen konntest Du in die Rolle eines Gottes schlüpfen. Der dritte Teil befaßt sich mit der Vorgeschichte des Original-„Populous". **Hier bist Du nur eine kleine Stammesfürstin, die mit Witz, Magie und strategischem Geschick feindliche Stämme vertreiben und in den Kreis der Götter aufgenommen werden will.**

Du kämpfst Dich von einem Planeten zum nächsten, wobei immer alle gegnerischen Stämme von der Karte geputzt werden müssen. Apropos Karte: Als echtes 3D-Szenario sind alle 22 zu erobernden Planeten frei drehbar dargestellt. Via Mausklick bauen Deine Untergebenen. Je mehr Wohnhäuser stehen, desto schneller vergrößert sich Dein Volk. In den Kasernen werden Kämpfer, Feuerkrieger, Priester – sie bekehren Feinde – oder Spione ausgebildet, mit denen Du Deine Siedlung verteidigst und gegnerische Stellungen angreifst. So kannst Du Deine Mannen gruppieren, mit der Maus über die Planetenoberfläche schicken oder patrouillieren lassen.

Die zentrale Rolle spielt jedoch die Schamanin, das Oberhaupt eines jeden Stammes. Sie ist die einzige, die Zauberkräfte besitzt und sie durch Mana auffüllen kann. Je mehr Untergebene in der Siedlung leben, desto mehr Mana durchfließt die Schamanin, die so Angriffszauber wie Feuerbälle, Blitze, Tornados, Erdbeben oder Vulkane sprechen kann. Mit Erosions-, Ebenen- oder Erhebungszauber verändert sie die Landschaft.

Durch diese optisch eindrucksvolle Magie wird das Flair des Originals ins neue „Populous" gerettet. **Das Drumherum ist ein neues, grandios designtes Echtzeit-Strategiespiel mit toller Steuerung und wenigen, aber sehr vielseitigen Einheiten.** Einzige kleine Mankos: Die Kameraperspektive ist nicht hundertprozentig frei wählbar und die Grafik technisch ausbaufähig.

Populous: The Beginning
Echtzeit-Strategiespiel für Fortgeschrittene

PC	PS	N64	SAT	D
ca. 90 DM	Bullfrog/EA	1-8 Spieler		

Min.: Pentium 166, 16 MB RAM, Win 95, 8 MB HD *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD, Soundkarte

Grafik	Sound	Dauerspaß
2	2	1

- Grandiose Spielidee, intuitive Benutzerführung, gut designte Missionen
- Teils ausbaufähige Optik, Kameraperspektiven nicht frei wählbar

Das konnte nicht schiefgehen: viele Zauber, schöne Missionen und ein geistreiches Spielprinzip

1

Text: Knut Gollert

FORMEL 1 98

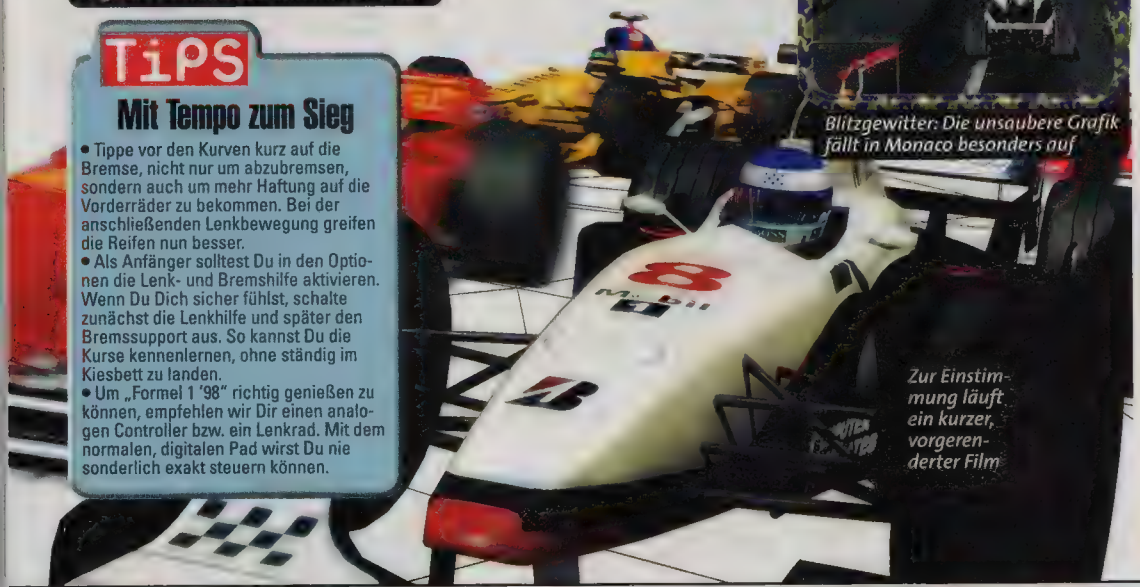
Mika Häkkinen wurde Formel 1-Weltmeister der Saison '98. Doch zu Hause werden die Karten immer wieder neu verteilt. Bis zu vier Motorsport-Fans können um den Titel rasen.

Übersicht ist alles: Ein kleiner Radar (u.l.) zeigt die Positionen der anderen Fahrer an

Toll: Ein echter Fortschritt ist der Zweispieler-Modus mit CPU-Gegnern

Heiko Waßer und Hans Joachim Stuck kommentieren jeden Grand Prix

Blitzgewitter: Die unsaubere Grafik fällt in Monaco besonders auf



Zur Einstimmung läuft ein kurzer, vorgerenderter Film

TiPS

Mit Tempo zum Sieg

- Tippe vor den Kurven kurz auf die Bremse, nicht nur um abzubremsen, sondern auch um mehr Haftung auf die Vorderräder zu bekommen. Bei der anschließenden Lenkbewegung greifen die Reifen nun besser.
- Als Anfänger solltest Du in den Optionen die Lenk- und Bremshilfe aktivieren. Wenn Du Dich sicher fühlst, schalte zunächst die Lenkhilfe und später den Bremssupport aus. So kannst Du die Kurse kennenlernen, ohne ständig im Kiesbett zu landen.
- Um „Formel 1 '98" richtig genießen zu können, empfehlen wir Dir einen analogen Controller bzw. ein Lenkrad. Mit dem normalen, digitalen Pad wirst Du nie sonderlich exakt steuern können.

Dröhnende Motoren, aerodynamische Boliden, PS-Leistungen jenseits der Vorstellungskraft und Idole à la Michael Schumacher, dies sind die Elemente, die den Formel-1-Zirkus so populär machen. Den Motorsport-Hype nutzte Psygnosis vor zwei Jahren zum ersten Mal und lieferte mit „Formel 1" eine spitzenmäßige Simulation ab. Jetzt steht der dritte Teil in den Regalen. Mit ihm nahm Psygnosis Abschied von den ursprünglichen Entwicklern, Bizarre Creations.

Den Entwickler-Wechsel werden Fans der Serie sofort bemerken, denn Menü-Design und Spielgrafik heben sich deutlich vom Vorgänger ab. Während die Menüs nun übersichtlicher wurden, verschlimmbesserte sich die Optik auf den Pisten. Das Bemühen, mehr Details und zusätzliche Grafikeffekte zu programmieren, ging zu Lasten der fehlerfreien Darstellung. So tobt zum Beispiel, abgesehen von vielen Textur-Verzerrungen, im Tunnel des Monte-Carlo-Kurses ein wahres Blitzgewitter von Polygonfehlern. Und die Videoleinwand dieses Kurses, auf der stets das aktuelle Geschehen zu verfolgen war, wich leider einem Standbild.

Verbessert hat sich indes die künstliche Intelligenz der Fahrer, die jetzt nicht mehr kamikazemäßig in die Kurven ziehen. Ferner wurden die Boxenstops spielerisch aufgepeppt und die Fahrphysik optimiert. So treten Dreher seltener auf, und ein Tritt auf die Bremse zeigt endlich umgehend Wirkung. Absoluter Pluspunkt ist der Mehrspieler-Modus, in dem sich auch zehn andere CPU-Fahrer mit auf der Piste befinden. Per Link-Kabel können bis zu vier PS-Fans um die Wette rasen.

Besitzer der '97er Version dürfen mit ihrer Version des Spiels auch weiterhin zufrieden sein, sofern sie nicht Wert auf die beschriebenen Neuerungen legen. Wenn Du aber am liebsten gegen menschliche Gegner antrittst, dann ist „Formel 1 '98" ein unbedingtes Muß.

PC | **PS** | N64 | Sat | D

Formel 1 '98

Rennspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 100 DM	Psygnosis	1-4 Spieler

- Memory Card, Dual Shock, neGcon-Pad

Grafik 3	Sound 2	Dauerspaß 1

Mehrspieler-Modus mit intelligenten CPU-Fahrern, verbesserte Fahrphysik

Auffällige Grafikfehler, lange Ladezeiten, gekünstelter Kommentar von Stuck

Auch im dritten Jahr hat „Formel 1" die Nase vorn – aber nicht mehr so deutlich

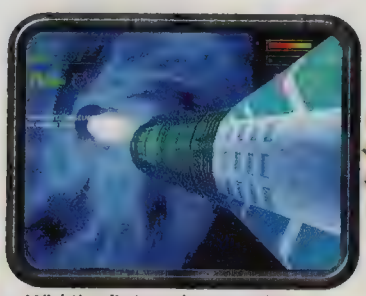
2

Text: Michael Martin

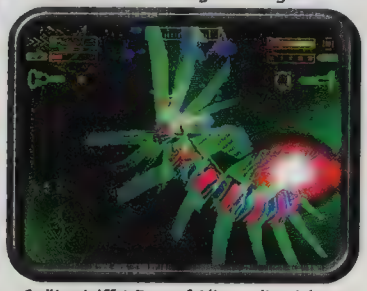
COLONY WARS VENGEANCE

Während die ganze Welt auf den neuen „Star Wars"-Film wartet, schickt Psygnosis das hauseigene Weltraum-Epos in die zweite Runde.

Aus dem Cockpit blickst Du der Unendlichkeit des Alls und zahlreichen Feinden entgegen



Mächtig: die Ionenkanone. Aber nur, wenn Du sie mit Energie versorgst

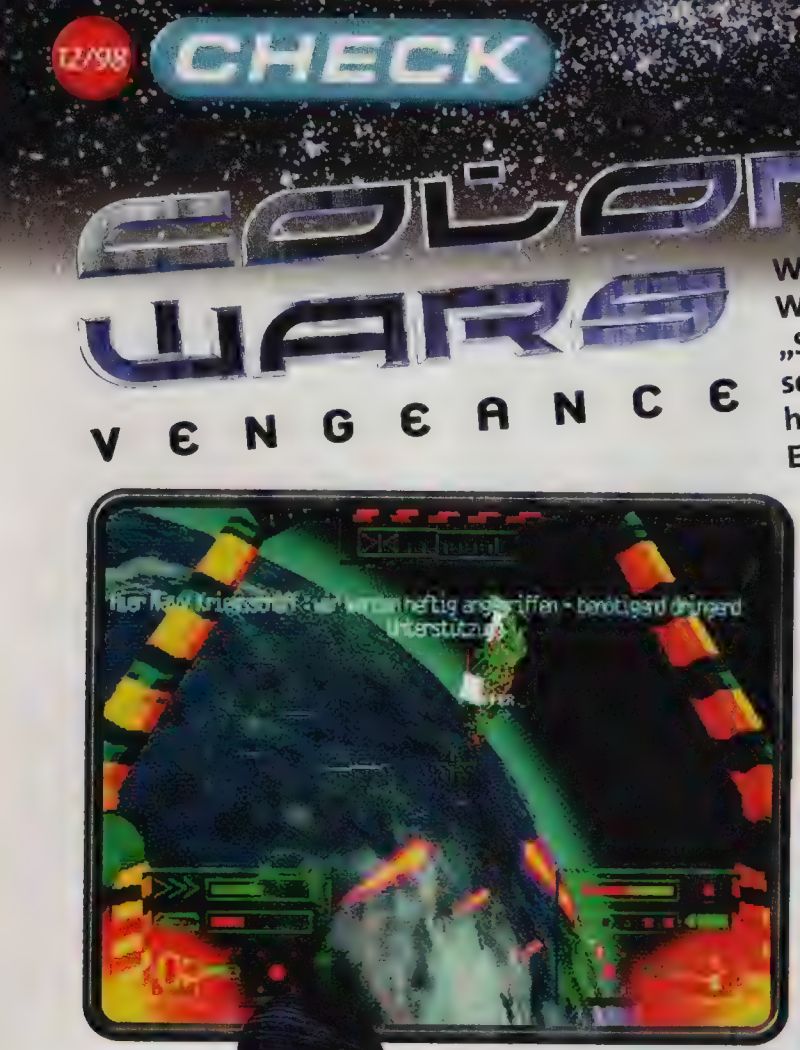


Später triffst Du auf Aliens, die nicht alle so niedlich sind wie auf diesem Bild

Auf der Suche nach Verrätern manipulierst Du Satelliten der Gegenseite

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Um den zukünftigen Navi-Piloten zu helfen, sich gegen die Liga-Soldaten durchzusetzen, verlosen wir zehn offizielle Lösungsbücher. Schreibt eine Postkarte an BRAVO SCRREENFUN Stichwort „Colony Wars", Postfach 200221, 80002 München. Der Einsendeschluß ist der 16.12.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Sail Away: Becks kämpft als Dein Flügelmann

Liga-Soldaten wie dieser haben es schwer gegen die starke Navy

Vor einem Jahr, im ersten Teil von „Colony Wars", hast Du für die Liga um Frieden und Freiheit in der Galaxis gekämpft. Im Nachfolger „Vengeance" schlüpfst Du in die Haut von Mertons, einem Navy-Piloten der Gegenseite.

Daß Psygnosis mit diesem Spiel eine 1A-Fortsetzung vorlegt, merkst Du bereits nach wenigen Spielminuten. Alle Raumschiffe sehen viel detaillierter aus und sind mit aufwendigen Texturen versehen. Auch die Planeten und Sternenhintergründe machen optisch mehr her, denn als Vorlagen dienten diesmal Original-Aufnahmen der NASA. Außerdem stehen Dir, je nachdem, wie Du die insgesamt 41 Missionen meisterst, vier verschiedene Raumschiffe zur Verfügung, die Du frei wählen und sogar noch aufrüsten kannst. Zudem verfügt Dein Raumer über mehr Waffensysteme und einen Nachbrenner, mit dem Du Dich für kurze Zeit der Lichtgeschwindigkeit näherst ... okay, fast!

Auch in punkto Missions-Vielfalt hat sich einiges getan: Nun kannst Du sogar auf Planetenoberflächen Dein Können beweisen und ins Innere eines riesigen Generators fliegen. Neben reichlich Laser- und Plasma-Geballere mußt Du Minen räumen, Erze aus Asteroiden gewinnen und Reaktoren mit einem Greifarm plazieren.

Ein weiterer Pluspunkt ist die famose Unterstützung des Dual-Shock-Controllers, denn das Rütteln ist variantenreich auf Deine Aktionen abgestimmt. So spürst Du hautnah den Einsatz Deines Nachbrenners oder sogar das Aktivieren von Lenkraketen.

Allerdings müssen sich die Entwickler auch die Kritik einer nur mäßigen Anpassung sämtlicher Texte gefallen lassen. Fast gewinnt man den Eindruck, als wurde nahezu wörtlich aus dem Englischen übersetzt. Daß manche Sprecher mit aufgesetzten Akzenten für unfreiwillige Komik sorgen, schadet der ansonsten dichten Atmosphäre ebenfalls.

„Colony Wars: Vengeance" ist – von kleinen Übersetzungs-Schwächen einmal abgesehen – ein temporeicher Weltraum-Shooter mit brillanter Grafik. Auch wenn die Handlung aufgrund der kurzen Zwischensequenzen etwas im Hintergrund steht, so reizt die verzweigte Missions-Struktur immer wieder zum Durchspielen.

TiPS

- Wechsle, wenn sich Dein Laser überhitzt hat, zu einer anderen Waffe, zum Beispiel der Seismischen Lanze. Sie richtet zwar nicht viel Schaden an, aber immerhin kannst Du mit ihr feuern, bis sie sich ebenfalls überhitzt, um dann auf den inzwischen abgekühlten Laser zurückzuschalten.
- Ziele bei größeren Entfernungen zum feindlichen Raumer oder bei schnellen Flugmanövern nicht mit dem normalen Fadenkreuz. Das auf der Spitze stehende grüne Quadrat zeigt den Punkt an, der sich aus der Flugbahn des Gegners und Deiner Schußgeschwindigkeit berechnet – extrem praktisch.

PC | N64 | SAT | D

Colony Wars: Vengeance

Flightspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 100 DM	Psygnosis	1 Spieler

- unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 1	Sound 2	Dauerspaß 1

Pfeilschnelle, hochauflösende Grafik, vielfältige Missionen und Waffen

Holprige Übersetzung der Texte im Spiel, kurze Zwischensequenzen

Technisch perfektes Weltraum-Epos mit leichten Schwächen in der Spielatmosphäre

1

Text: Stefan Schmidt

Grand Prix 500 ccm

Zweirad-Fans atmen auf: Die erste wirklich realistische Motorrad-Simulation ist da.

Die Sicht ist bei Regenrennen besonders schlecht

Motorrad-Simulationen sind auf dem Computerspielmarkt eine Seltenheit. Während die Arcade-Seite von den EA-Serien „Road Rash" und „Motoracer" abgedeckt wird, hat es bislang keine Simulation verstanden, Zweiradfreunde wirklich zu überzeugen. Mit Ascarons „Grand Prix 500 ccm" soll dieses Dilemma endlich beendet sein.

In Trainings-, Einzel- oder Meisterschaftsrennen rast Du wahlweise mit 125ccm-, 250ccm- oder 500ccm-Maschinen über die offiziellen Motorrad-WM-Strecken des Jahres 1997. Dabei hat der deutsche Entwickler Ascaron vor allem viel Wert auf Realitätsnähe gelegt. So kannst Du nicht nur das Motorrad physikalisch korrekt über den Kurs steuern, sondern darüber hinaus den Job der Ingenieure übernehmen und das Zweirad nach eigenen Vorstellungen konstruieren. Du kannst unter anderem die Reifen, die passende Übersetzung oder sogar die Kühlung manuell einstellen.

Auf der Rennstrecke schaust Du von hinten auf die Maschine oder beäugst die flotte 3D-Grafik aus dem Cockpit. Wenig erfahrene Einsteiger schalten wichtige Fahrhilfen wie die Idealinie, automatische Schaltung und Bremsen hinzu oder die Unfälle einfach ab.

Doch soviel Du auch einstellen kannst: „Grand Prix 500 ccm" fehlt es an Atmosphäre. Und das noch so komplexe Drumherum täuscht nicht über das unausgewogene Handling sowie das Fehlen von abwechslungsreichen Spielmodi hinweg. Zudem wirkt die schnelle Grafik etwas steril, und der realistische Motorensound nervt – wie in der Wirklichkeit. Wahre Zweiradfans werden die naturgetreue und sehr anspruchsvolle Simulation trotzdem vergöttern. Einsteiger und Gelegenheitsfahrer werden trotz Fahrhilfen, vielleicht zu schnell, frustriert die Hand vom Gasgriff nehmen.

Im Anfänger-Modus machen die Konkurrenten gerne Platz

Autsch! Nach dem Start landet dieser Fahrer auf dem Hosenboden

Alles läßt sich an der Maschine ändern, natürlich auch die Bereifung

PC | PS | N64 | SAT | D

Grand Prix 500 ccm

Simulation für Fortgeschrittene und Profis

ca. 90 DM | Ascaron | 1-8 Spieler

- *Min.:* Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 20 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 20 MB HD, 3Dfx-Karte

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 2

- Schnelle Grafik, hohe Realitätsnähe, sehr viele Einstellmöglichkeiten
- Optisch sehr steril, wenig gelungenes Handling, etwas wenige Spielmodi

Korrekte Zweiradsimulation, bei der der Zündfunke aber einfach nicht überspringen will

2

Text: Knut Gollert

Glover

Glover – oder ein Leben als Handschuh: Das birgt mehr Aufregung als man denkt.

Ein alter Magier hat einen Zauberunfall. Dabei werden seine Handschuhe weggeschleudert. Der eine fällt in grüne Brühe und wird böse, der andere findet sich im Gras vor dem Schloß wieder: Das bist Du, „Glover".

Um Deinen Herrn, den Magier, sowie das gesamte Königreich zu retten, mußt Du als Handschuh einen Gummiball durch 30 Levels ins Ziel bringen. Gar nicht einfach, zumal Dir laufende Haie, Wildschweine und andere Bösewichter das Leben schwer machen.

Dein größter Feind ist jedoch die Physik des Balls: Wenn Du Deinen Schützling nicht unter Kontrolle hast, kugelt er schnell in einen Abgrund oder wird von fiesen Feinden zerstört.

Du kannst den Ball rollen, dribbeln, werfen, schlagen und sogar in eine Bowlingkugel oder einen Diamanten verwandeln. Auch Glover verändert sich im Laufe des Spiels, wenn er beispielsweise Zaubertrank zu sich nimmt und daraufhin so stark wird, daß er Wände verschieben kann.

Optisch wie akustisch bietet „Glover" nichts Besonderes, zeigt sich aber technisch sehr sauber. Die Kameraführung und die komplexe Steuerung spielen ungeübten Jump&Run-Fans gelegentlich einen Streich, doch mit ein bißchen Übung beherrschst Du den Ball bald wie ein Harlem Globetrotter. Die PC- und Playstation-Versionen dieses witzigen und vor allem sehr innovativen Titels erscheinen etwas später als die Nintendo 64-Variante. Vor allem für die junge Fan-Gemeinde des N64 ist „Glover" sehr zu empfehlen.

Groß, größer, Glover: Mit Hilfe des Zaubertranks wächst Du und wirst stark

In Deckung: Der Hai greift schnell an

Fingerspitzengefühl: Der Ball muß ins Ziel

Hokuspokus: Der Magier vor dem Unfall

PC | PS | N64 | SAT | D

Glover

Jump&Run für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 140 DM | Hasbro Interactive | 1 Spieler

- unterstützt Rumble Pak

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

- Viele unterschiedliche Handlungsmöglichkeiten, abwechslungsreiche Levels
- Komplizierte Steuerung, schwammige Kameraführung, gemeine Gegner

Kurzweiliges 3D-Jump&Run, das trotz schwieriger Steuerung auch die Jüngsten begeistert

2

Text: Christian Henning

RENT A HERO

Mit einem Mix aus Fantasy und Science-Fiction versucht Hersteller Neo die Adventure-Fans zu begeistern.

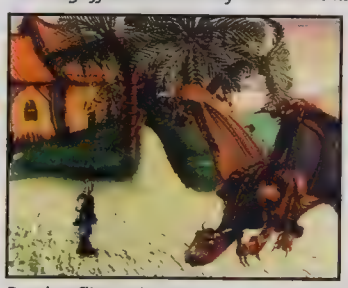
Held zu vermieten: Rodrigo in voller Montur

In seinem Büro nimmt Rodrigo die Aufträge der werten Kundschaft entgegen

Die gefundenen Gegenstände sammeln sich am unteren Bildschirmrand

Den Angriff der Piraten auf Smashville kann auch Held Rodrigo nicht verhindern

Trotz Waldbrandgefahr hilft gegen manchen Gegner nur Ausräuchern



Drachenfliegen in seiner ursprünglichen Bedeutung – ganz ohne Übungshang

Mit hypermodernem Gleiter auf der Suche nach der nächsten Prinzessin

Auf der Insel Tol Andar herrscht Krieg. Alle richtigen Miethelden kämpfen gegen die angreifenden Piraten, und jetzt kommt auch der Nachwuchs-Problemlöser Rodrigo zu seinem ersten lukrativen Einsatz.

In dem klassischen „Point-&-Click"-Adventure „Rent A Hero" (Steuerung ähnlich wie in „Baphomets Fluch") führst Du den Helden Rodrigo mit der Maus durch eine abgedrehte Phantasiewelt. **In dieser sind mit Drachen, Zwergen, Zauberern und böswilligen Piraten alle wichtigen Zutaten für ein spannendes Abenteuer enthalten.**

Nicht ganz so herkömmlich wie das eigentliche Spiel ist die Präsentation. Die Umgebung wirkt räumlich, weil 2D-Elemente und im Hintergrund vorberechnete 3D-Grafikkomponenten übergangslos ineinandergreifen. Die Einspielung von Animationen unterstützt den räumlichen Eindruck. Diese hauptspeicherfressende, neuartige Technologie wird auch als 2,5D bezeichnet. Die damit erzielte optische Wirkung macht einen Großteil des Spielgefühls aus. Verstärkt wird das Ganze noch durch die Musik, die den jeweiligen Orten und Szenen thematisch passend zugeordnet ist.

Leider wurde aber zugunsten der Darbietung das eigentliche Spiel vernachlässigt. Einige der Rätsel wirken wie nachträglich aufgesetzt. Der teilweise haarsträubende Schwierigkeitsgrad kommt ausnahmslos durch fast nicht erkennbare pixelgroße Gegenstände zustande, die losgelöst von der Story plötzlich an irgendeiner Stelle auftauchen. Rettung verspricht dann nur die eingebaute Hilfefunktion.

TiPS

Die Suche nach der Nadel im Heuhaufen

- **Gründlichkeit erspart graue Haare**
  Untersuche von Anfang an alle Bilder aufs Genaueste. Manche Gegenstände werden nur mittels Cursortext sichtbar.
- **Mach es nochmal, Sam!**
  Klicke alle Gegenstände und Personen so lange an, bis wirklich nichts Neues mehr aus ihnen herauszuholen ist.
- **I'll be back!**
  Ergeben Gespräche oder Untersuchungen neue Hinweise, kehre an Plätze zurück, die auch nur im Entferntesten auf Weiterkommen hoffen lassen.
- **Die Anordnung der sechs Steine**
  Geh doch öfter mal in die Bibliothek und schaue dort dann auch ehrfürchtig zu Boden. Es lohnt sich.

PC | PS | N64 | SAT | D

Rent A Hero
Adventure für Fortgeschrittene

ca. 90 DM | Neo | 1 Spieler

Min.: Pentium 133, 32 MB RAM, Win 95, 250 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 64 MB RAM, Soundkarte

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 3

Überzeugende Grafik, thematische Sounduntermalung, Comic-Charaktere

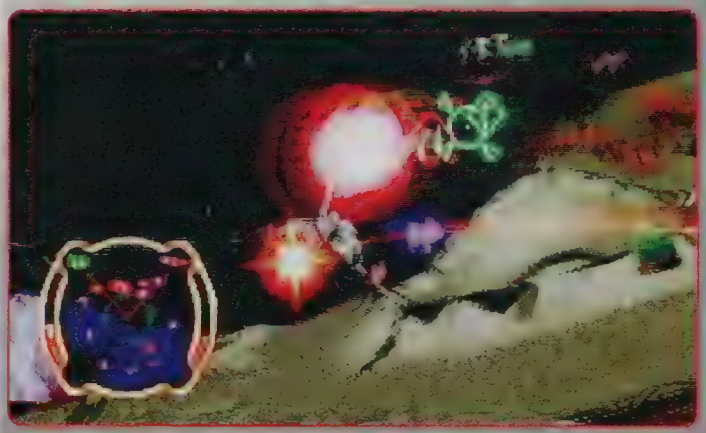
Teils unlogische Rätsel, unfaire Hotspot-Suche, nervige Gesprächsführung

Ein Schmaus für Augen und Ohren, getrübt durch einige Mängel im Spieldesign

3

Text: Joachim Enderlin

B-MOVIE



Wer ein tapferer Jagdpilot sein will, verteidigt die Erde auch mitten in der Nacht

Ein Spiel, das seinem Namen alle Ehre macht. In „B-Movie" steuerst Du seltsame Fluggefährte, wie Du sie vielleicht aus den Billig-Filmen (eben: B-Movies!) der 50er Jahre kennst, gegen eine Armada außerirdischer Angreifer. Die Bewaffnung Deines Gleiters reicht vom Maschinengewehr bis zum Laser. Du kannst Personen und Gegenstände sogar an Bord beamen.

Das Bemerkenswerteste ist jedoch die wirklich geniale Grafik. Pfeilschnell rauschen die 3D-Levels an Deinen Augen vorbei. Von Grafikfehlern und Ruckeleien keine Spur. Dafür glänzt „B-Movie" mit tollen Lichteffekten und abwechslungsreichen Missionen.

PC | PS | N64 | SAT | D

B-Movie

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 100 DM | GT Interactive | 1 Spieler

- unterstützt Memory Card, Analog-Pad

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 2

Excellente Grafik, unterschiedliche Gleiter und Waffen, 20 Missionen

Kein Zweispieler-Modus, sehr gewöhnungsbedürftige Steuerung

Wie im Kino: „B-Movie" ist Action pur mit toller Grafik und augenzwinkerndem Humor

2

Text: Christian Henning

Pinball Arcade

1932 gab es diesen witzigen Flipper-Urvater namens „Baffle Ball"

Die Idee ist toll: eine Geschichte des Flippers – zum Nachspielen auf dem PC. Sieben Tische von 1932 bis in die neunziger Jahre wollen von Dir den ultimativen Highscore sehen. Angefangen mit dem niedlichen Nagelbrett „Baffle Ball" über den ersten echten Flipper „Humpty Dumpty" bis hin zum dreistöckigen „Haunted House".

Leider werden Flipperfreunde nur die schönen und aktuellen Tische „Cue Ball Wizard" und „Haunted House" wirklich spielen. Die älteren Exemplare sind vergleichsweise langweilig und weitgehend spaßfrei. Zudem vermißt man unterschiedliche Perspektiven. Auch soundtechnisch wäre etwas mehr Engagement wünschenswert gewesen.

PC | PS | N64 | SAT | E

Pinball Arcade

Flippersammlung für Einsteiger bis Profis

ca. 80 DM | Microsoft | 1 Spieler

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, 30 MB HD. *Empf.:* Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 50 MB HD

Grafik 3 | Sound 4 | Dauerspaß 2

Lustige Auswahl von sieben Flipper-Tischen von 1932 bis jetzt, gute Physik

Wenig optische Abwechslung, schwacher Sound

Tolle Flipper-Historie mit anständigen Tischen, krankt aber an der Präsentation

3

Text: Knut Gollert

Bundesliga 99

Der Fußball-Manager

Fußball-Managerspiele bieten meistens viele Zahlen, dafür aber gruselige Grafik. EA Sports sorgt jetzt für Bundesliga-Strategie mit schicken 3D-Szenen.

Strategie, die sich auszahlt: Ottmar Hitzfeld mischt mit Bayern München ganz oben mit

Kleiner Anpfiff von Trainer Otto Rehhagel: Der 1. FC Kaiserslautern muß weiter nach vorn

Mit welcher Aufstellung können wir siegen? Talent allein genügt nicht – Formwert und körperliche Fitneß mußt Du auch bedenken

Wichtige Infos und Anfragen kommen per E-Mail herein. Triff Deine Wahl!

Die Spielansicht von oben ist nicht so hübsch, aber aufschlußreicher

INFO

Das Trainermenü

Hier kümmerst Du Dich um alle sportlichen Belange des Vereins

Das Geschäftsmenü

Im zweiten großen Menü stecken alle Manager-Optionen

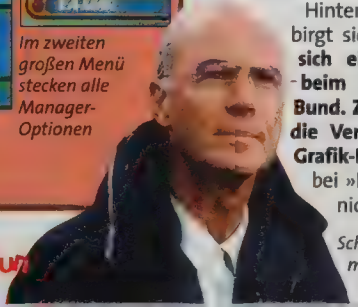
Abgekaute Fingernägel, schmerzende Magengeschwüre, eine von Sorgenfalten zerfurchte Stirn – der Mann im Trainingsanzug hat keinen leichten Job. Zwei Stunden lang sitzt er am Samstag auf einem Bänkchen und guckt sich ein Fußballspiel an. Das streßt enorm.

Die Glitzerwelt des Profi-Fußballs nicht als Spieler, sondern als Trainer und Manager erleben – für viele Spielefans ist das ein reizvoller Gedanke. „Bundesliga 99 – Der Fußballmanager" heißt der neue Wurf von EA Sports.

Hinter dem langen Titel verbirgt sich viel: **Man leistete sich eine offizielle Lizenz beim Deutschen Fußball-Bund. Zweiter Pluspunkt ist die Verwendung einer 3D-Grafik-Engine.** Das Gekicke bei »Bundesliga 99« sieht nicht nur nett aus, sondern ist auch sehr aufschlußreich. Du erkennst genau, ob der Gegner ein Übergewicht im Mittelfeld besitzt oder einer Deiner Spieler ein Formtief durchlebt. Die meiste Arbeit erledigt der gestreßte Bundesliga-Manager zwischen den Spieltagen. Hier dominieren nüchterne Menüs. Spielersuche, Trainingsplan, Investments und all die anderen schönen Details des Arbeitsalltags sind leicht zu bedienen.

Über alle wichtigen Ereignisse und Angebote wirst Du innerhalb des Spiels per E-Mail informiert – praktisch und originell. Sehr angenehm: Ein „Virtual Manager" nimmt einem die Jobs ab, auf die man keine Lust hat.

Durch die gute Grafik und die sehr übersichtliche Bedienung macht „Bundesliga 99" zunächst viel Spaß. Nach einer Weile fallen aber ein paar kleine Haken auf. So gibt es keinen Editor, um Transfers zu berücksichtigen. Verschiedene Schwierigkeitsgrade vermißt man ebenso wie einen Quickie-Modus, bei dem man ganz ohne viel Grafik-Trara das Ergebnis eines Spiels berechnet bekommt. Und unterm Strich gibt es weniger Funktionen als bei Referenztiteln wie „Anstoss 2".



Schaun' mer mal: Wer wird mein nächster Manager?

PC | PS | N64 | Sat | D

Bundesliga 99

Strategiespiel für Einsteiger bis Profis

ca. 100 DM	EA Sports	1 Spieler

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, Windows 95. *Empf.:* Pentium 233, 48 MB RAM, 3D-Grafikkarte

Grafik 2	Sound 4	Dauerspaß 2

+ Ansehnliche Spielszenen, leicht zu bedienen, realistische Kader

– Schwierigkeitsgrad nicht einstellbar, Spieltiefe nicht optimal

Nicht Champions League, aber UEFA-Cup-Platz: ordentliche Fußball-Manager-Alternative

2

Text: Heinrich Lenhardt · Fotos: Stefan Matzke/ASA (3)

Sämtliche Charaktere in „Blaze & Blade" sind im japanischen Anime-Stil gehalten

Dieser Hieb hat dem Bären nur vier Schadenspunkte abgezogen: Ohne die richtige Waffe ist selbst der beste Held nutzlos

Die Computer-Mitspieler stellen sich keineswegs clever an

BLAZE & BLADE

Vier Freunde müßt Ihr sein. Dann wird dieses Action-Rollenspiel-Abenteuer richtig gut.

Das Volk der Foresier ist mächtig. Die zwölf Oberzauberer können sogar Dämonen beschwören, die den Einwohnern bei der Arbeit helfen. Aber was zu viel ist, ist zu viel, denn nachdem schließlich mehr Dämonen geschaffen wurden, als Foresia Einwohner hat, kollabierte das schöne Land. Nur wenige Abenteurer trauen sich heute in die Ruinen von Foresia, denn die Dämonen regieren das Land mit schrecklicher Hand.

Natürlich stürzt Du Dich kopfüber in das aufregende Abenteuer. **Vorher suchst Du Dir eine vierköpfige Party aus, wobei alle Charaktere selbst zusammengebastelt werden können. Acht verschiedene Klassen (Krieger, Zauberer, Elf und andere) stehen zur Wahl.** Im Spiel kannst Du leider nur eine dieser Figuren steuern und in den Echtzeitkampf gegen die Monsterhorden führen. Klinken sich Freunde ein, übernehmen sie die verbleibenden Party-Mitglieder. Ansonsten werden die Kollegen automatisch durch die von oben gezeigte 3D-Landschaft gesteuert.

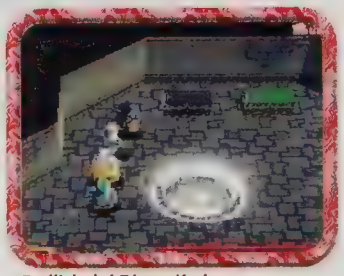
Dies ist auch eines der Mankos von „Blaze & Blade". **Nur zu viert macht das Spiel wirklich Spaß. Allein ärgert man sich über die doofen Mitstreiter, die nur hinterherlaufen und weder gut kämpfen noch zaubern oder sich heilen wollen.** Die fragwürdige 3D-Grafik und das allzu simple Kampfsystem ärgern den passionierten Rollenspieler ebenfalls. Da helfen auch das originelle Zaubersystem und die prima Idee mit der Austauschbarkeit der Charaktere (Du kannst mit Deinem Charakter bei einem Freund mitspielen) nicht weiter. Ein Action-Adventure mit vielen tollen Ideen, aber leider auch mit ebenso vielen Fehlern.

Auf der einschaltbaren Karte kannst Du Dich orientieren

Wie im Rollenspiel: Steigt Dein Held ein Level auf, gehen die Werte hoch

Maulfaul: Gespräche gibt es in „Blaze & Blade" sehr selten

Mit diesem Obermotz ist nicht gut Kirschen essen: Hast Du drei Computercharaktere dabei, ist er fast unbesiegbar



Endlich da! Dieser Kreis markiert einen Speicherpunkt

INFO

Charakter-Baukasten

Sehr gut und für ein Konsolen-Rollenspiel ungewohnt zeigt sich die Charaktergenerierung in „Blaze & Blade". Sie erinnert an „Pen & Paper"-Rollenspiele.

Erwürfelte Bonuspunkte kannst Du auf sieben Charakterwerte verteilen

PC | PS | N64 | SAT | D

Blaze & Blade

Action-Adventure für Fortgeschrittene

ca. 80 DM | Funsoft | 1-4 Spieler

- unterstützt Memory-Card

Grafik 3 | Sound 4 | Dauerspaß 2

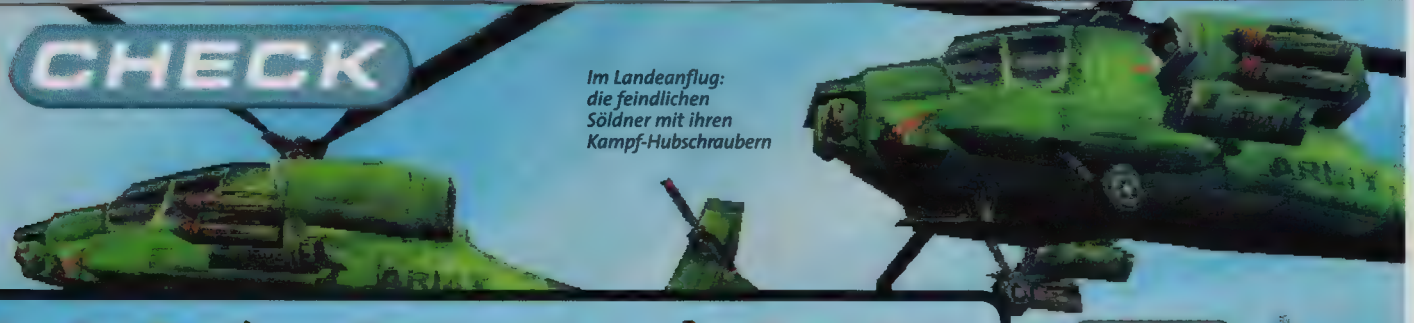
Viele gute Ideen: Zaubersystem, Charaktergenerierung, Mehrspielermodus

Unansehnliche 3D-Grafik, simpler Kampfmodus, dumme Computerspieler

Wirklich schön gedachtes Action-Adventure mit krassen Design- und Grafik-Schwächen

3

Text: Knut Gollert



Im Landeanflug: die feindlichen Söldner mit ihren Kampf-Hubschraubern

HALF-LIFE

Großer Fisch und kleine Beute: Ein Forscher flüchtet vor dem Verderben

Fest anschnallen und Ruhe bewahren: Sierra liefert den 3D-Knaller des Jahres.

Mit Dimensionslöchern ist nicht zu spaßen: In einem Moment sitzt Du gemütlich auf dem Sofa und verspachtelst eine Tüte Kartoffelchips, und im nächsten fliegst Du quer durchs Universum und wirst von schleimigen Aliens gebeutelt.

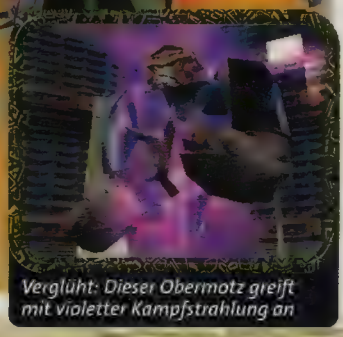
Sierras 3D-Epos „Half-Life" bietet reichlich solcher interdimensionaler Aufregungen. Das Militär erprobt eine neue Waffe. Doch ganz unplanmäßig wird bei diesem Experiment ein Durchgang zu einem anderen Planeten freigeschaufelt. Alsbald überschwemmen außerirdische Kampftruppen die Station. Dein ultra-spannender Action-Trip führt aus den tiefgelegenen Kellern der Forschungsstation bis auf die Oberfläche des feindlichen Planeten.

Genreüblich startest Du den Horrortrip mit mickriger Einsteiger-Ausrüstung. Sind die ersten thematisch gebundenen Spielabschnitte heil überstanden, hat sich Dein Waffenarsenal um diverse Schrotwummen, Granatwerfer und Sprengsätze erweitert. **Dabei wird soviel hochkarätige Grusel-Atmosphäre geboten, daß es Action-Adventure-Fans vor Spannung glatt die Heldenschuhe ausziehen wird!**

Freund und Feind sind wunderschön animiert. Kleine Szenen und Animationen sorgen für kinoreife Unterhaltung, knackige Rätseleinlagen und clevere Feinde für Herausforderung. Diesen technisch und spielerisch brillanten 3D-Action-Horror-Spaß solltest Du auf keinen Fall verpassen!

Gefährliche Gegner: eine Söldnerin und ihr gelber Kampfmund

Glitschig: Eklige Tentakel versperren Dir kurzzeitig den Weg zum Ziel



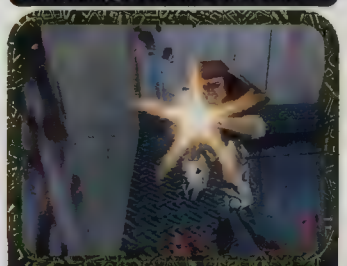
Verglüht: Dieser Obermotz greift mit violetter Kampfstrahlung an

TiPS

Freunde in der Not

- Kommunikation ist alles! Wenn Du von einem Charakter nicht auf der Stelle angegriffen wirst, steht er vielleicht auf Deiner Seite. Sprich ihn unbedingt an. Oft folgt er Dir dann automatisch. Besonders die gut bewaffneten Wachen sind eine echte Bereicherung auf dem Gebiet des Monstertilgens.
- Wenn Deine Lebensenergie im Keller ist oder eine radioaktive Vergiftung angezeigt wird, suche einen Wissenschaftler und rede mit ihm. Er gibt Dir dann eine Spritze, die Deine Lebenspunkte wieder etwas aufmöbelt.

Bist Du freundlich zu den Wachen, dann kämpfen sie an Deiner Seite



Brenzlig: Ein feindlicher Söldner fixiert Dich mit dem Laser-Sucher

Wo bleibt das Kleingeld? Ein Forscher ist sauer auf den Cola-Automaten

PC | PS | N64 | Sat | D/E

Half-Life

Action-Adventure für Einsteiger bis Profis

ca. 80 DM | Sierra | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 180 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, 3Dfx-Karte

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 1

Intelligente Gegner, intelligente Rätsel, lebendige Spielwelt, tolle Animationen

Teilweise etwas verzwickter Level-Aufbau, wenig benutzbare Gegenstände

„Half-Life" stürzt „Unreal" vom 3D-Action-Thron und darf sich die Referenz-Krone aufsetzen

1

Text: Volker Weitz

N.I.C.E. 2

Riesig und rasant: In diesem deutschen Auto-Rennspiel flitzt Du schneller denn je.

Auf Knopfdruck lassen sich die mehr oder weniger originellen Fahrernamen einblenden

In „N.I.C.E. 2" fährst Du normale Rennen und die beliebten „Shoot Outs" (r.)

INFO

Have a N.I.C.E. Day

Anfang 1997 erschienen, war der „N.I.C.E. 2"-Vorgänger ein technisch unglaublich fortgeschrittener Action-Raser, bei dem geschossen werden mußte. Es haperte nur am Streckendesign. Das Spiel ist in Topwares „Gold Games 3" enthalten (ca. 70 DM, siehe SCREENFUN 11/98, S. 56).

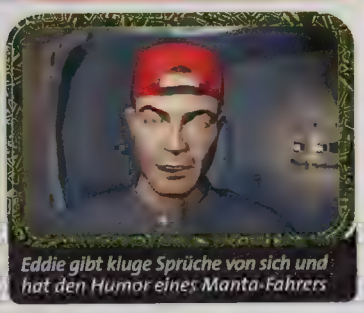
Du trittst das Gaspedal durch, Dein Adrenalin-Pegel kocht: Noch bist Du Erster und brauchst diesen Sieg, doch die Konkurrenten sind Dir auf den Fersen, und schon der kleinste Fehler kann das Aus bedeuten. In diesem Fall würden Deine Sponsoren überhaupt nicht erfreut sein...

In „N.I.C.E. 2" sind solche Szenen nicht nur normal, sondern allgegenwärtig. **Denn es ist kein „normales" Rennspiel, sondern dank verschiedener Rennklassen, Bonuswettfahrten und Wirtschaftspart eine ganz neue Erfahrung.** In drei unterschiedlich flotten Rennklassen jagst Du von einem Rennen zum nächsten, um zu siegen und Geld zu machen. Abwechslung zum Alltag bieten Spezialfahrten wie Truck-Derbys, Fuchsjagden und Death Matches. In letztgenannten kannst Du, wie im Vorgänger „Have a N.I.C.E. Day", Waffen einsetzen, um die Kontrahenten schrottreif zu schießen.

Das wirklich Beeindruckende an „N.I.C.E. 2" ist aber die Grafik. Äußerst detailliert dargestellte Autos jagen im Affenzahn über genauso schöne Strecken. Allein die wenigen Wettereffekte und der dröge Sound dämpfen die Begeisterung. Für lange Motivation sorgt das wirtschaftlich angehauchte Drumherum inklusive Autokauf, Tuning-Shop und Prämien-Sucht. Also ein bahnbrechender Action-Raser? Nicht ganz, denn „N.I.C.E. 2" ist von einem deutschen Programmierteam und hat typischen Teutonen-Charme. Ob der Holzhammer-Manta-Humor von Online-Hilfsgeist Eddie, die tumben Fahrer-Namen oder die umständlichen, überladenen Menüs – das Spiel hinterläßt einen etwas faden Nachgeschmack.

Wer sich in Tunnels abdrängen läßt, verliert wahnsinnig viel Zeit

601 SI Mit diesem Trabant kannst Du die Bonsai-Klasse aufmischen



Eddie gibt kluge Sprüche von sich und hat den Humor eines Manta-Fahrers

PC | PS | N64 | SAT | D

N.I.C.E. 2

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 90 DM | Magic Bytes | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 83 MB HD *Empf.:* Pentium II 300, 64 MB RAM, Win 95, 400 MB HD, 3D-Karte

Grafik 1 | Sound 3 | Dauerspaß 2

Detaillierte, sehr rasante Grafik, viel Abwechslung, guter Karrieremodus

Karger Motorensound, nervige Eddie-Sprüche, unübersichtliche Menüs

Schnelles und vollgepacktes Rennspiel, das an einigen Stellen ausbaufähig ist

2

Text: Knut Gollert

Starshot
Panik im Space Circus

Video Games 10/98: „...die mit Sicherheit größten Spielwelten, die bisher auf einem N64 zu sehen waren."

64Power 11/98: 81% „...die skurrile Atmosphäre ist eine gelungene Abwechslung vom durchschnittlichen Jump n Run-Einerlei."

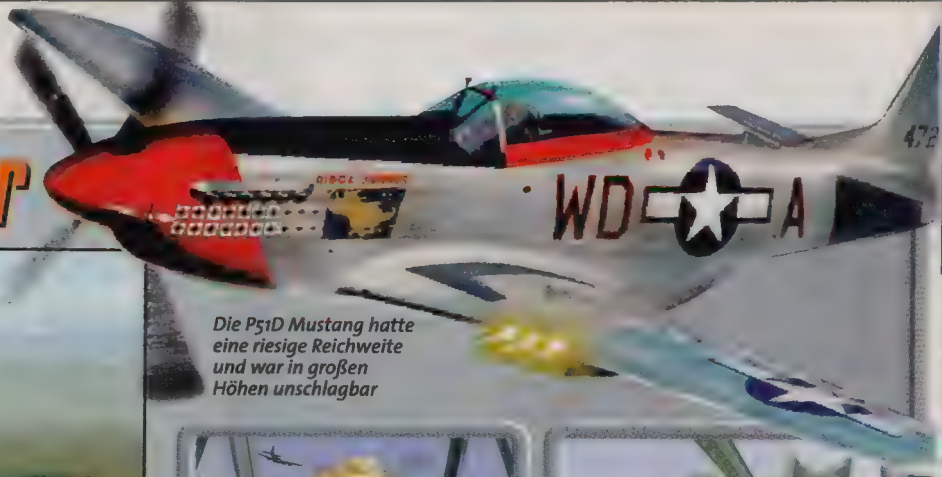
Abfliegen, reinziehen, wegschießen, freikämpfen!

www.infogrames.de

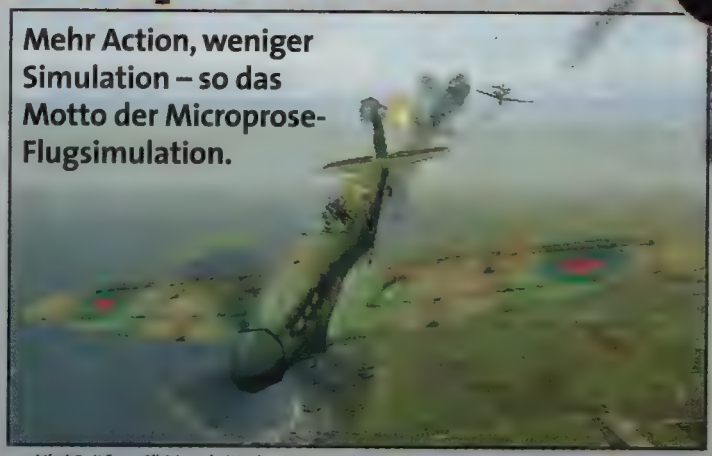
„Starshot: Panik im Space Circus" für Nintendo 64

- Spaciges 3D-Action-Adventure
- Satirisches Szenario mit über 300 freakigen animierten Außerirdischen
- Atmosphärische Mischung aus Science-Fiction, Cartoon und schwarzem Humor
- Non-lineares Gameplay in knallbunter Grafik
- 25 schräge Missionen auf 7 Planeten

European Air War



Mehr Action, weniger Simulation – so das Motto der Microprose-Flugsimulation.



Die P51D Mustang hatte eine riesige Reichweite und war in großen Höhen unschlagbar

„12 Uhr! Spitfeuer!" Diese britische Spit wurde von der 10ger im Hintergrund vermöbelt. Sehr gut zu sehen ist das zerschossene Cockpit

Feuerwerk: Eine B-17 wurde von der deutschen Me-262 getroffen

Hübsch: Das 3D-Cockpit einer „Lightning"

Es ist die große Zeit der klassischen Propeller-Simulationen. „European Air War" und der unten getestete „Combat Flight Simulator" stellen nur den Anfang der 2. Weltkrieg-Flugsimulationen dar. Aber immerhin einen qualitativ recht hochwertigen.

In „European Air War" hast Du anfangs die übliche Wahl zwischen den Spielmodi. **Entweder jagst Du in einem Schnelleinsatz gegnerische Flugzeuge oder Du startest eine Karriere auf Seiten der Deutschen, Briten oder Amerikaner.** Dabei kannst Du wählen, ob Du 1939 über England kämpfen willst oder in den 40er Jahren im Luftraum über Frankreich und Deutschland.

Vor jeder Mission gibt es wie immer ein Briefing, in dem Du über die Situation und Deine Aufgabe informiert wirst. Per Mausklick sitzt Du im Cockpit Deiner Maschine, stellst den Motor an und startest. **Im Gegensatz zum Microsoft-Konkurrenten verzichtet „European Air War" auf anspruchsvolle Bedienung und liegt auch in Sachen Flugmodell etwas weiter von der Wirklichkeit entfernt als Microsoft. Dafür gibt es fantastische 3D-Grafik mit detaillierten Fliegern und tollen Explosionen.** Ein weiterer Pluspunkt: Du kannst in 20 Flugzeugtypen durch die Lüfte rauschen – sogar in der Me-262, dem ersten Düsenstrahl-Jäger der Welt. Die auf Dauer eintönigen Missionen und die teils sehr dummen Gegner (irgendwann fliegen sie einfach wieder geradeaus) dämpfen den ansonsten famosen Flugspaß um einiges. Das Richtige für actionorientierte PC-Piloten.

PC | PS | N64 | SAT | E

European Air War

Flugsimulation für Einsteiger bis Profis

ca. 90 DM | Microprose | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 60 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 60 MB HD, 3Dfx-Karte

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Sehr detaillierte Grafik mit tollen Effekten, viele Flugzeugtypen

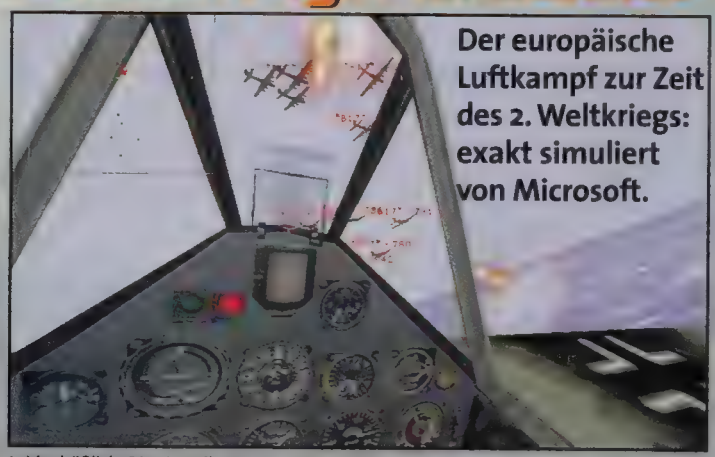
Wenig realistisches Flugmodell, teils eintönige Missionen

Optisch sehr schöne, aber in Sachen Flugmodell zu wenig akkurate Flugsimulation

2

Text: Knut Gollert

Combat Flight Simulator



Der europäische Luftkampf zur Zeit des 2. Weltkriegs: exakt simuliert von Microsoft.

Leider häßlich: Die virtuellen 3D-Cockpits in Microsofts Simulator, hier das einer FW-190, bedürfen zweifellos einer Überarbeitung

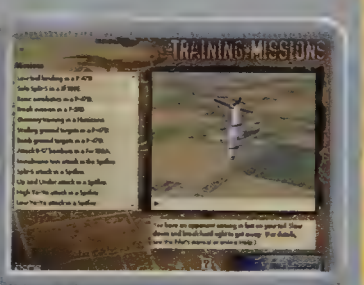
Wie Microproses „European Air War" beschäftigt sich auch Microsofts „Combat Flight Simulator" mit den europäischen Luftkriegern der 40er Jahre. Neben den obligatorischen Einzel- und Quickstart-Missionen gibt es auch zwei verschiedene Laufbahnen, in denen Du als deutscher oder alliierter Pilot den Luftkrieg um England oder die nachfolgenden Auseinandersetzungen über dem europäischen Festland nachfliegst.

Vor jeder Mission gibt es ein kurzes Briefing und los geht's. **Was sofort auffällt, ist die komplexe, aber einstellbare Bedienung. Während Du als Einsteiger mit ein paar Tasten und dem Joystick zurecht kommst, können Vielflieger alles selbst machen.** Von der Einstellung des Treibstoffgemischs über die Trimmung bis hin zur Heizung des Cockpits kannst Du alles manuell bedienen. Das Flugmodell ist ebenso ausgewogen: Während es sich auf „easy" sehr einfach fliegt, ist der „full realism"-Modus nur etwas für echte Könner. Doch das beste Flugmodell nutzt nichts, wenn in der Präsentation unnötige Fehler gemacht werden. So kann man die unnatürlich aussehenden Explosionen noch verkraften, aber daß das sehr wichtige virtuelle Cockpit dermaßen verhunzt wurde, ist unverzeihlich. Dies ist umso unverständlicher, als Boden und Flugzeuge dagegen besonders detailliert ausgearbeitet wurden.

Wer also wenig Wert auf grandiose Optik legt und lieber eine komplexe Flugzeugbedienung sowie intelligente Feinde auf sich nimmt, ist beim „Combat Flight Simulator" goldrichtig. Allerdings bietet die Microsoft-Simulation weniger Flugzeuge als der Konkurrent aus dem Hause Microprose. Dafür erfreust Du Dich an den sehr schönen Trainingsmissionen, die mit Filmen die Grundmanöver gut erklären und Dich optimal auf die Flieger einstimmen.

Die FW-190 diente in erster Linie als Abfangjäger gegen feindliche Bomber

Der Boden ist wirklich gelungen: Hier fliegt eine Mustang über Berlin



Super Idee: Tolle Trainingsmissionen werden via Lehrvideo eingeleitet

PC | PS | N64 | SAT | E

Combat Flight Simulator

Flugsimulation für Fortgeschrittene und Profis

ca. 90 DM | Microsoft | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 166, 16 MB RAM, Win 95, 200 MB HD. *Empf.:* Pentium II 300, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD, 3Dfx-Karte

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Extrem realistisches Flugmodell, tolle Trainingsmissionen

Nur acht Flugzeugtypen, häßliches 3D-Cockpit und unschöne Explosionen

Sehr realitätsnahe Simulation, die leider an einigen optischen Schwächen krankt

2

Text: Knut Gollert

V-RALLY
CHAMPIONSHIP EDITION
PlayStation
PAL
EXCLUSIVE PLATINUM FEATURES:
• New Toyota Corolla WRC 98
• DUAL SHOCK™ compatible
INFOGRAMES
PlayStation™
PLATINUM
Nur DM 49,95*
STALBIGE PISTEN, HARTE GEGNER, RALLY BIS ZUM VERLUST DER BODENHAFTUNG.
+ 2 NEUE FEATURES:
Der neue Rallywagen Toyota WRC 1998
NEU
Dual Shock Controller Unterstützung
NEU
BESTE WERTUNGEN FÜR V-RALLY:
PlayTip PlayStation
8/97 Note 1,8
NEXT TOPSPIEL 90 %
7/97 90%
7/97 Gold Game
GAMES
7/97 85%
MANIAC
7/97 86%
* Unverbindliche Preisempfehlung
JETZT BEI: TOYS R US
UND NATÜRLICH ÜBERALL WO ES VIDEOSPIELE GIBT!
INFOGRAMES DEUTSCHLAND
www.infogrames.de
PLATINUM

COOL BOARDERS 3

Sony lockt Snowboarder zum dritten Mal auf verschneite Pisten – ein Trip, der sich diesmal ganz besonders lohnt.

Kleiner Rat am Rande: Nutze die Abhänge, um Figuren auszuführen und Punkte zu kassieren

Zu zweit im Schnee: Zwar sind die Ausschnitte im Zweispieler-Modus etwas klein, doch fehlen kaum Details

Fix drehen und wenden: Wer hier das Tor verpaßt, büßt das mit einer saftigen Zeitstrafe

Nachts bei Vollmond im Schnee: Artistische Einlagen werden mit englischen Fachbegriffen am unteren Bildschirmrand angezeigt

TiPS

Kurse und Konkurrenz

- Freispielen von Boards/Kursen: Hierzu mußt Du im „Single Event"-Modus im höchsten Schwierigkeitsgrad „Pro" die Rekorde knacken.
- Gerade am Beginn eines Abfahrtrennens mit mehreren Teilnehmern empfiehlt sich der Fausteinsatz. So behinderst Du die Konkurrenz und kannst selbst einen Vorsprung herausfahren.
- Die Slalom-Kurse absolvierst Du am besten mit dem Alpin-Brett.

Platz da, ich bremse auch nicht für Rentiere! Sony läßt Dir die Winterluft als Fahrtwind um die Nase wehen. Doch bevor es auf die Piste geht, solltest Du Dich mit den verschiedenen Boards vertraut machen. Alle original-existierenden Bretter unterscheiden sich nämlich im Handling deutlich voneinander.

Beim dritten „Cool Boarders" stehen insgesamt 36 verschiedene Pisten auf der Fahrtroute – doch mußt Du die meisten erst einmal freispielen. Bereits auf den Standard-Pisten ist der (Schnee-)Bär los: Im Modus „Downhill" flitzt Du mit drei weiteren Wintersportlern um die Wette, im „Boarder X" ist der Kurs noch mit Toren versehen, deren Verpassen Dich saftige Zeitstrafen kostet. Neben Slalom-Rennen und artistischen Einlagen in der Half Pipe fordert der „Slope-Style"-Modus besonders heraus: Hier sind die Hänge mit allerlei Hindernissen wie Autos oder Rails gespickt, die sich für spektakuläre Sprünge oder Dreher nutzen lassen.

Die Grafik ist nahezu fehlerfrei und dazu noch verflixt schnell. Zwar reicht sie nicht an die exzellente Darstellung des N64-Hits „1080°" heran, doch für Playstation-Verhältnisse wird Erstaunliches geboten. Magere Durchschnittskost ist hingegen der Sound, der mit banalen Rocktracks aufwartet.

Für die Playstation ist „Cool Boarders 3" das abwechslungsreichste Snowboard-Spiel und begeistert mit vielen Spielmodi und facettenreicher Steuerung. Ein Analog-Controller empfiehlt sich, da Du Deine Spielfigur damit viel feinfühliger ins Tal lenken kannst. Egal, ob allein oder zu zweit im Splitscreen-Modus oder per Link-Kabel – wer kein totaler Schneemuffel ist, der stürzt sich mit diesem Spiel in spaßbringendes Gelände.

PC | **PS** | N64 | Sat | D

Cool Boarders 3

Sportspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 100 DM	Sony	1-2 Spieler

- Dual Shock, Memory Card, Link-Kabel

Grafik	Sound	Dauerspaß

Schnelle, saubere Grafik, viele Spielmodi und Strecken, gutes Dual-Shocking

Ziemlich öder Soundtrack, viel Werbung am Pistenrand

Sonys heißes Eisen für alle Snowboard-Freaks: genau das Richtige für die kalten Tage

1

Text: Michael Martin

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Wir verlosen ein Snowboarder-Outfit von Helly Hansen. Wer Lust auf einen lässigen Pullover mit einer funktionellen Boarderhose habt, schreibt einfach eine Postkarte an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Boarder", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 16.12.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

TOCA 2 TOURING CARS™

Da lacht das Herz der Rennsportfreunde: Mit hochgezüchteten Straßenflitzern rast Du um die britische Tourenwagen-Meisterschaft.

Vorsprung durch Technik: Der Audi fährt allen weg

Wichtig! Auf diesem Screen mußt Du Dich über die Strecke informieren

„TOCA 2" für die Playstation erscheint in diesen Tagen, die optisch besonders schöne PC-Version dagegen erst im März 1999

Die deutschen Marken in der BTCC: Audi und Opel (im Spiel Vauxhall)

Sitzt Du im Cockpit, kannst Du einen Blick aus den Seitenfenstern werfen

Crash nach dem Start: Auf dieser Bonusstrecke fährst Du durch Amerika

Tourenwagen-Rennen erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Vor allem in Großbritannien ist die Jagd der aufgebohrten Straßenflitzer ein Publikumsmagnet. Nicht zuletzt wegen Formel-1-Legende Nigel Mansell, der jetzt in der BTCC (British Touring Car Championship) fährt.

Grund genug für die britischen Rennspiel-Experten Codemasters, eine zweite Simulation um die BTCC-Meisterschaft zu basteln. Nach dem letztjährigen Auftritt mit „TOCA" erscheint dieser Tage, als Playstation-Version, der zweite Teil: „TOCA 2: Touring Cars". Ein mehr als würdiger Nachfolger.

Spielmodi stehen Dir überraschend viele zur Wahl. Es gibt die normale Meisterschaft über die britischen BTCC-Kurse, ein einfaches Zeittraining, Einzelrennen oder den Arcade-Modus („Herausforderung"). Für extra-lange Motivation sorgt die „Konstrukteursmeisterschaft". Hier versuchst Du zuerst, mit anderen Autos (Ford Fiesta, Formel Ford) Meisterschaften zu gewinnen, später mit dem Jaguar XJ220 oder dem dreirädrigen Scorpion.

Das Spiel lebt natürlich von den vielen, abwechslungsreichen Spielmodi und macht schon aus diesem Grund wochenlang Spaß. Hinzu kommt das geniale Handling der Autos und die flotte, wenn auch nicht immer schöne 3D-Grafik mit sehr detaillierten Tourenwagen. Wer „Gran Turismo" liebt, wird sich in „TOCA 2" pudelwohl fühlen. Es fährt sich genauso anspruchsvoll und ist ebenso lange motivierend. Ein wahres Meisterstück!

TiPS

Überholtips

- Versuche, aus engen Kurven besonders schnell herauszufahren. Hier träumen die Computergegner oft, und Du kannst sie leicht überholen.
- Nach dem Start niemals drängeln. Viel zu schnell fliegst Du so auf die Wiese. Warte lieber, bis sich das Feld ein wenig auseinandergezogen hat.

Allgemein

- Lerne die Strecke kennen! Das geht wunderbar, wenn Du Dich erst eingehend im „Informations"-Bildschirm informierst und dann die Strecke im Zeitfahren gegen Deinen „Ghost" ausprobierst. Merke Dir genau die optimalen Kurvengeschwindigkeiten. Im Rennen kann ein Ausrutscher schnell das Ende bedeuten.

PS | D

TOCA 2: Touring Cars

Rennsimulation für Fortgeschrittene und Profis

ca. 100 DM	Codemasters	1-2 Spieler

- unterstützt Dual Shock Pad

Grafik 2	Sound 2	Dauerspaß 1

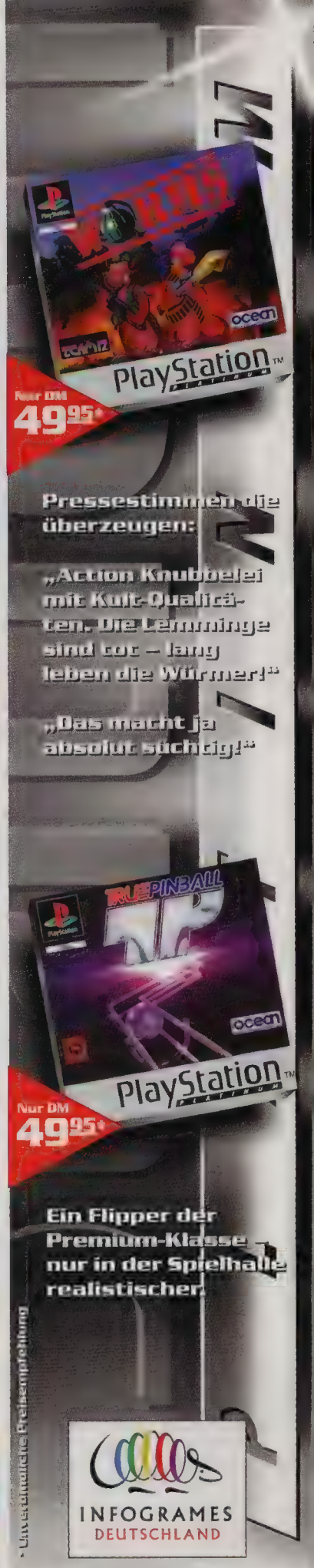
Detaillierte Autos, sehr gutes Handling, realistisches Fahrgefühl, viele Spielmodi

Teils „schmutzige" 3D-Grafik, wenig inspirierter Kommentar von Hajo Stuck

Meisterhafte Tourenwagen-Simulation mit tollen Spielmodi und super Handling

1

Text: Knut Gollert



Wuchtig: Die Kampfroboter sind über zehn Meter groß

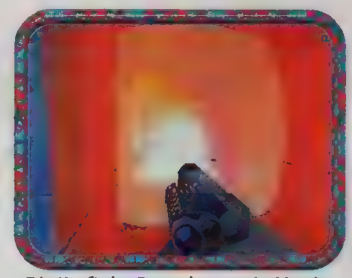
In „Shogo" schießt Du nicht nur als Einzelgänger zu Fuß. Du kämpfst auch aus höherer Warte: an Bord riesiger Mechs.

Mit Hilfe der Scharfschützenwaffe kannst Du entfernte Gegner präzise ausschalten

Flammendes Inferno: An Bord eines MCA räumst Du in den Straßen der Stadt auf

SHOGO 昇剛

mobile armor division



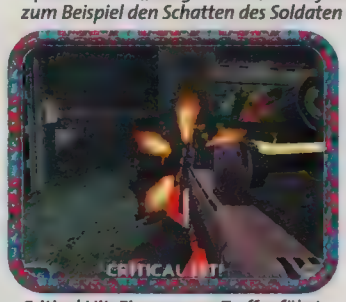
Die Kraft der Bazooka: wenig Munition, aber extreme Durchschlagskraft

Sanjuro Makabe kann einem leid tun. Nicht nur, daß er – wie alle Anime-Charaktere – Augen größer als Apfelsinen hat. Nein, er hat als vielversprechender junger Offizier auch noch eine wichtige Mission verpatzt. Dabei sind seine liebsten Freunde Kura und Baku sowie sein Bruder Toshiro angeblich getötet worden. Er bekommt eine zweite Chance, findet heraus, daß seine Freunde doch nicht tot sind und deckt so eine riesige Verschwörung auf. Ganz nebenbei mußt Du ihm helfen, zu Fuß oder an Bord eines MCA (Mobile Combat Armor).

Das Spiel ist dabei eigentlich eine gängige 3D-Schießerei, mit dem Unterschied, daß Du ab und an auch mal an Bord eines MCA-Mechs Gegner vermöbeln darfst. An Waffen stehen Dir ohne MCA handelsübliche Gewehre und drei verschiedene Granatwerfer zur Verfügung. Dein Kampfroboter besitzt ähnliche, natürlich viel durchschlagendere Argumente.

Das besondere an „Shogo" ist der recht hohe Grad an Abwechslung, der durch die witzigen Mech-Kämpfe verursacht wird. Dazu kommt noch eine technisch wunderschöne 3D-Engine, die neben Lichteffekten sogar erstmals Schatten produziert. So ruckfrei und realitätsnah wie die „Unreal"-Engine wirkt sie trotzdem nicht. Ein bißchen stören außerdem die wenig originellen Waffen und die später recht abstruse und nicht mehr so ohne weiteres verständliche Story. 3D-Freunde werden „Shogo" aber trotzdem verschlingen.

Optisch bietet „Shogo" mehr, als auf den ersten Blick zu sehen ist: Man beachte zum Beispiel den Schatten des Soldaten – das gab es in einem 3D-Shooter noch nie



Critical Hit: Ein genauer Treffer führt zum schnellen Ableben des Gegners

Trifft dieser Kato Granatwerfer, zersetzen sich die Gegner in Zeitlupe

TiPS

Für den Anfang

„Shogo" ist eines der Spiele, in denen der Spielstand **äußerst regelmäßig gespeichert werden** sollte: Da Du die Möglichkeit zu einem „kritischen Treffer" hast, kann der Gegner dieses Glück ja schließlich auch besitzen und Deinen gesunden Charakter mit einem Schuß aus den Socken heben.

Die Waffen

Vernachlässige an Bord des MCA das Präzisionsgewehr nicht. Versuche den Gegner aus der Entfernung auszumachen und schalte mit nochmaligem Druck auf die Taste „5" das Zielfernrohr ein. Meist reicht schon ein Treffer in den „Kopf" des Kampfroboters. **Zu Fuß leistet der gelbe „Kato Granatwerfer" beste Dienste** an verzwickten Stellen, denn er kann nützlicherweise auch durch unzerstörbare Fenster schießen. Außerdem prallt das Geschoß an Wänden ab, und Du kannst so „um die Ecke" schießen.

PC | PS | N64 | Sat | E

Shogo

Actionspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 80 DM	Monolith/CDV	1-32 Spieler

Min.: Pentium 133, 32 MB RAM, Win 95, 20 MB HD. *Empf.:* Pentium II 300, 32 MB RAM, Win 95, 400 MB HD, 3D-Karte

Grafik 1	Sound 2	Dauerspaß 2

Exzellente Grafik, sehr viele, abwechslungsreiche Missionen

Kaum verständliche Story, wenig Abwechslung bei den Waffen

Ein schöner, riesengroßer und kurzweiliger Shooter mit toller Grafik

2

Text: Knut Gollert

PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. G. Darius © 1998 Taito Corporation. All Rights Reserved. Licensed to THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. Konami® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1998 Konami. Alle Rechte
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74 • www.konami.com

Komm' in

Erhältlich ab 27.11.98

Codemaster TOCA 2 Touringcars

Der Rennspielklassiker für den Tapetenwechsel! Mit ausgeklügelter Boxenstop-Strategie und feiner Fahrzeugeinstellung steht dem Siegertreppchen nichts mehr im Weg. Zusätzlich gibt es noch 7 Marken-Meisterschaften und neun weitere internationale Rennpisten. Die neue High-Res-Grafik ist ein Augenschmaus!

Da rappelt's im Karton.

99.-

108 x in Deutschland

http://www.mediamarkt.com

die Gänge!

Für Playstation

Jöllenbeck V3FX Racing Wheel PSX

Mit eingebauter „dual-vibration"-Technologie bietet das V3 FX zusammen mit den analogen Fußpedalen ein enorm realistisches Fahrgefühl. LED-Anzeige, einstellbare Lenkempfindlichkeit und Tastenumbelegungsfunktion, Neigungswinkel- und Höhenverstellung der Lenksäule.

Jöllenbeck

Nix für Warmduscher.

139.-

MediaMarkt

VIDEO • TV • HIFI • COMPUTER • FOTO • CD • TELEKOMMUNIKATION • ELEKTRO

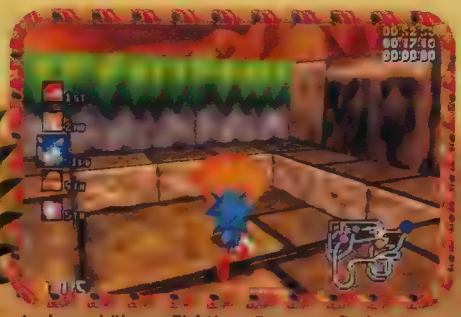
SONIC R

In liebgewordener Tradition setzt Sega mit diesem „Sonic"-Rennspiel erneut einen Titel der erfolgreichen Konsolen-Reihe für den PC um.

Sprinten bis die Sohlen glühen...

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Rennen macht hungrig! Wir verlosen 50 Gutscheine für je einen Whopper, einzulösen in jedem beliebigen „Burger King"-Restaurant in Deutschland. Schreibt eine Postkarte an BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Whopper", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 16.12.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



In den gebührenpflichtigen Passagen findest Du auch Diamanten, Münzen und Abkürzungen

Auf allen Strecken gibt es Beschleuniger, die Ringe gegen einen Geschwindigkeitsschub eintauschen

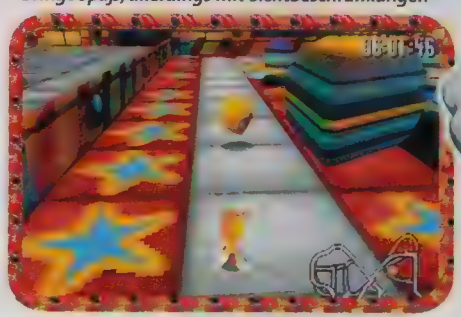
Wenn der Startschuß ertönt, geht es heiß her auf der Strecke. Noch eben rangelten Sonic und Tails um die Führung, und schon sind sie am Ende des Feldes. Sie hatten Dr. Robotnik aus den Augen gelassen, der in Seelenruhe auf einer Abkürzung an ihnen vorbeigezogen ist. Jetzt aber schnell den Superspurt einlegen...

In „Sonic R" sind alle Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten ausgestattet und Du kannst sie auf fünf verschiedenen Strecken gegeneinander antreten lassen. Im Kampf um den Grand Prix spielen neben der höchsten Geschwindigkeit und sauberer Kurvenlage auch die Anzahl eingesammelter Ringe eine Rolle. Denn nur mit genügend Rennwährung lassen sich gebührenpflichtige Durchgänge öffnen, hinter denen Schätze in Form von Diamanten und Münzen, aber auch das Rennen entscheidende Abkürzungen verborgen sind.

Als Ergänzung zum klassischen Rennmodus bietet „Sonic R" auch andere, recht witzige Spielmöglichkeiten, darunter das Ballonsammeln, bei dem die gesamte Strecke aufmerksam abgesucht werden muß. Oder die „Hasch mich!"-Variante, in der die anderen Figuren schnellstmöglich eingefangen werden sollen.

Sieht man von ein paar kleineren Fehlern ab, fällt an der 3D-Grafik vor allem die unglaubliche Farbenvielfalt ins Auge. Leider bedarf es aber eines besonders gut bestückten Rechners, um die bunte Fülle in ihrer vollen Pracht geniessen zu dürfen. Der Sound, hingegen scheint schrecklicherweise noch aus den frühen 90er Jahren zu stammen. Schade. Ebenfalls negativ anzumerken ist die sehr geringe Zahl an Kursen. Ein paar mehr hätten es ruhig sein dürfen. Nichtsdestotrotz ist „Sonic R" aufgrund der wirklich gelungenen Spielmodi und der Netzwerkfähigkeit vor allem Genre-Einsteigern zu empfehlen. Profi-Spieler lassen besser die Finger davon.

Gegeneinander im Split-Screen anzutreten bringt Spaß, allerdings mit Sichtbeschränkungen



Im Ballon-Modus gilt es, die über die gesamte Strecke verteilten Luftikusse einzusammeln

Genaue Kontrolle ist beim Fangen angesagt, denn die Zielobjekte drehen auch schon mal wieder um

TiPS

Sammle am Anfang eines Rennens möglichst viele Ringe und meide die Beschleuniger, bis die kostenpflichtigen Tore geöffnet sind. Achte dabei auf die Laufwege Deiner Gegner, denn sie benutzen sehr oft Abkürzungen, die Dir im weiteren Verlauf eine Menge Zeit sparen können. **Sammelst Du Diamanten, mußt Du unbedingt Erster werden**, da Du selbige sonst wieder verlierst. Für den letzten Kurs mußt Du vorher alle anderen Strecken gewonnen haben.

Liegt gut im Rennen: Igel Sonic läuft für Sega

PC | D

Sonic R

Rennspiel für Einsteiger

ca. 70 DM | Sega | 1-4 Spieler

Min.: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 80 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 3D-Karte, Gamepad

Grafik 2 | Sound 4 | Dauerspaß 3

Unterhaltsame Spielmodi, vergnügliches Streckenwirrwarr, quietschbunte Grafik

Ressourcenfresser, zu wenig Strecken, erschreckend altmodischer Sound

Kurzweiliges, variantenreiches Rennspiel, dessen Umfang etwas zu wünschen übrig läßt

3

Text: Joachim Enderlin

Der uLtiMative MIxmASteR

MUSIC™

MUSIC CREATION FOR THE PLAYSTATION

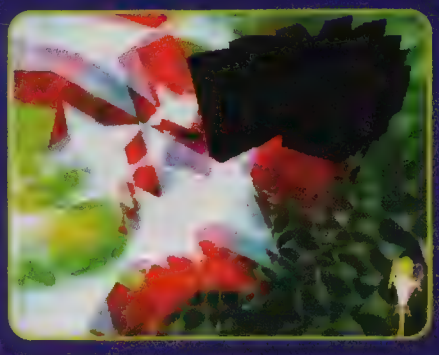
MUSIC ist die erste PlayStation Software, mit der Du eigene Dance-Tracks und Videos produzierst!
Ob Anfänger oder Profi, mit MUSIC liegt die Macht in Deinen Händen:

- 850 fertige Riffs stehen in CD-Qualität zur Verfügung! Ob House, Techno, Trip-Hop oder Drum'n'Bass, Dancefloor ist die Mission!
- 3.000 Einzelinstrumente bieten unendliche Möglichkeiten fette Samples zu produzieren.
- Im Riff-Editor gibst Du Deinen Samples den letzten Kick.
- Designe coole Videos – mit über 300 Videosequenzen und zahlreichen 3D- und Kamera-Effekten.
- Der Video-Generator erstellt automatisch passende Videos zu Dance-Tracks oder Audio-CD's.
- Dance-Tracks und Videos einfach auf die MemoryCard abspeichern.

Produziere coole Musik!

Designe Dein Video!

Be a DJ!



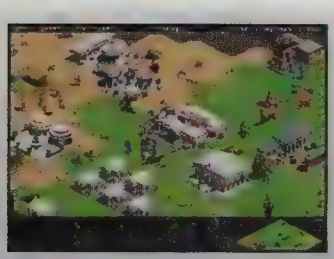
©1998 Jester Interactive and The Codemasters Software Company Limited. ("Codemasters") All Rights Reserved. "Codemasters"® is a registered trademark of Codemasters. Developed by Jester Interactive. Published by Codemasters.

PlayStation®

JESTER INTERACTIVE

Codemasters®

www.codemasters.com



Die Römer kommen mit neuen Einheiten

PC D/E

The Rise of Rome

Zusatz-CD für „Age of Empires"

ca. 50 DM | Microsoft | 1-6 Spieler

Mindestens: Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95, 45 MB HD, Original-„AoE"
Empfohlen: Pentium 166, 32 MB RAM, Windows 95, 200 MB HD, Original-„AoE"

Kein erfolgreiches Spiel kommt heute mehr ohne Zusatz-Paket aus. Meist gibt's ein paar neue Missionen und dickere Einheiten. Das passiert auch mit „The Rise of Rome", dem „Age of Empires"-Add-on. Neben vier neuen, schönen Kampagnen gibt es lediglich wenige spielentscheidende Newcomer bei den Kämpfern (Elefanten und Kamelreiter). Schon viel wichtiger sind die feinen Änderungen im Spieldesign: Zum Beispiel kannst Du jetzt immer mehr als eine Einheit bauen.

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

- Kleine, aber feine Design-Verbesserungen, vier neue Kampagnen
- Etwas zu wenige Neuerungen, neue Einheiten sind eher nutzlos

Ordentliche Zusatz-CD zu einem der besten Echtzeit-Strategicals – Fans schlagen zu! **2**

Terrorist: Bei ArabAir gibt's 'ne Geheimtür

PC D

Airline Tycoon

Wirtschaftsspiel für Fortgeschrittene

ca. 80 DM | Infogrames | 1 Spieler

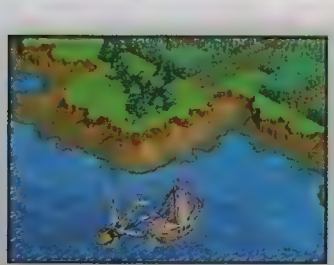
Mindestens: Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95, 35 MB HD
Empfohlen: Pentium 166, 32 MB RAM, Windows 95, 130 MB HD

Wirtschaftssimulationen gehören immer noch zu den Favoriten des deutschen Spielers. „Airline Tycoon" schließt an Klassiker wie „Mad TV" an und setzt Dich an die Spitze einer Fluggesellschaft, auf daß Du mit legalen und illegalen Mitteln der Konkurrenz davonfliegst. Eine niedliche Knuddel-Grafik und das altbekannte, aber nach wie vor attraktive Spielprinzip machen Spaß, die Dudelmusik und die recht schnell einsetzende Eintönigkeit ganz und gar nicht.

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 3

- Knuddelige Grafik, gute Benutzerführung, bewährtes Spielprinzip
- Nervige Musik, wenig abwechslungsreich, keine Innovationen

Fehlerlose, aber altbackene Wirtschaftssimulation, die auf Dauer ziemlich langweilt **3**



Ekelig: Euer Schiff wird gerade angefallen

PC D

Neue Inseln, neue Abenteuer

Zusatz-CD für „Anno 1602"

ca. 80 DM | Sunflowers | 1-4 Spieler

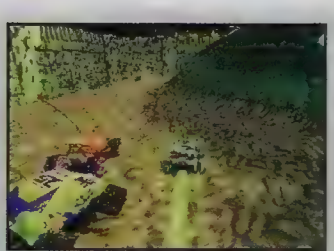
Mindestens: Pentium 100, 16 MB RAM, Windows 95, Original-Version „1602"
Empfohlen: Pentium 166, 32 MB RAM, Windows 95, Original-Version „1602"

Anno 1602" gehört zu den erfolgreichsten deutschen Spielen aller Zeiten. Kein Wunder, daß eine Zusatz-CD anrollt. Neue Szenarien mit noch größeren Inseln, ein Editor und Mini-Korrekturen im Spieldesign – das war's dann schon. Weder neue Grafik-Sets, noch wirkliche Neuheiten – sprich Wirtschaftszweige – wurden eingebaut. Lustig: der „Prinzen"-Auftritt und die dazugehörigen „Just for Fun"-Levels. Wer „Anno 1602" liebt, der greift selbstverständlich zu.

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

- Neue Missionen, lustiger Auftritt der „Prinzen", Editor
- Keine neuen Wirtschaftszweige und Weiterentwicklungen

Just for Fun: Neue Missionen erfreuen die Fans, und die „Prinzen" singen dazu **2**



Gib Gas: Die Farbstreifen sind Extras

PC PS N64 SAT D

Buggy

Rennspiel für Einsteiger

ca. 100 DM | Gremlin | 1-2 Spieler

Unterstützt Memory Card und Analog-Controller

Sie sind klein, gelände-erprobt und nicht zu bremsen: In „Buggy" steuerst Du einen ferngesteuerten Racer durch 16 abwechslungsreiche Levels. Bunte Tore versorgen Dich mit Extras wie Schild oder Turbo-Boost. Grafisch hinterläßt „Buggy" einen guten Eindruck, und auch spielerisch gibt's kaum etwas zu meckern, nur die etwas schwammige Steuerung nervt teilweise. Wem „Gran Turismo" zu ernst und „wipEout 2097" zu schnell ist, der steigt bei „Buggy" ein.

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 2

- Viele verschiedene (erspielbare) Buggys, tolles Streckendesign
- Wenig Soundeffekte, etwas schwammige Steuerung

Witziges Autorennen mit ferngesteuerten Buggys. Auch Rennspiel-Muffeln zu empfehlen **2**

Ups: Jetzt kannst Du mit Äxten kämpfen

PC D

Das Schwert des Schicksals

Zusatz-CD für „Die by the Sword"

ca. 60 DM | Interplay | 1-4 Spieler

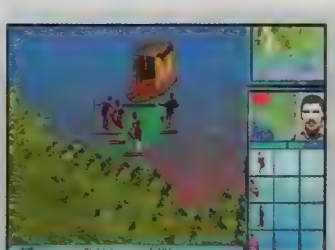
Mindestens: Pentium 100, 16 MB RAM, Win 95, Original-CD „Die by the Sword"
Empfohlen: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 3D-Karte, die Original-CD

Schon mal mit einem Kobold als Puck Hockey gespielt? Mit der Daten-CD „Die by the Sword – Das Schwert des Schicksals" kein Problem! Leider ist das Vierspieler-Hockey-Spektakel der einzige Lichtblick in der Zusatzfunktions-Sammlung. Ansonsten geboten: neue Spielerfiguren wie Skelett, Ork oder Gottesanbeterin, zwei neue Monsterarten und ein paar neue Waffen. Das und ein neuer sehr schwerer Spielabschnitt machen die etwas lahme Sammlung komplett.

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

- Neue Waffen, neue Monster, witziger Hockey-Modus für vier Spieler
- Schwerer neuer Spielabschnitt, kaum veränderte Waffennutzung

Daten-CD ohne echte Fortschritte, nur für eingefleischte „Die by"-Fans interessant **3**



Attacke! Auch im Paradies wird gekämpft

PC D

Riverworld

Echtzeit-Strategie für Fortgeschrittene

ca. 80 DM | Cryo | 1 Spieler

Mindestens: Pentium 120, 16 MB RAM, Windows 95, 120 MB HD
Empfohlen: Pentium 200, 32 MB RAM, Windows 95, 120 MB HD, 3Dfx-Karte

Die Romanvorlage von Philip J. Farmer ist mehr als spannend: Die Seelen von Verstorbenen treffen sich in der „Riverworld" wieder – auch Deine. Um das Geheimnis der Welt zu ergründen, mußt Du in dem Echtzeit-Strategiespiel eine Zivilisation erbauen und verteidigen. Die umständliche Bedienung und das komplexe Spielgeschehen schrecken am Anfang gehörig ab. Hat man sich aber daran gewöhnt, dann läßt einen „Riverworld" nicht mehr los.

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 2

- Flexible 3D-Grafik, originelle Idee, interessante Charaktere
- Undurchsichtiger Spielaufbau, lange Eingewöhnungszeit

Interessant konzipiertes, aber sehr schlecht überschaubares Echtzeit-Strategiespiel **3**

Text: Knut Gollert, Christian Henning, Volker Weitz

Das durchsichtige Wasser ist gut gelungen

PC PS N64 SAT D

Rushdown

Rennspiel für Fortgeschrittene

ca. 100 DM | Infogrames | 1-2 Spieler

Unterstützt: Memory Card und Analog-Controller

Die Menge macht's. „Rushdown" bietet Snowboard-, Mountain-Bike- und Kajak-Rennen in einem. Verschiedene Schauplätze in allen Winkeln dieser Welt dienen als Austragungsort. Doch leider bietet sogar der Meisterschafts-Modus nur einen einzigen Kontrahenten. Außerdem wurde bei der Kollisionsabfrage etwas geschlampt. So kannst Du zum Beispiel durch manche Steine einfach durchfahren. Rennspiel-Fans, die die Abwechslung suchen, riskieren trotzdem einen Blick.

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 3

+ Drei verschiedene Fun-Sportarten, sehr schöne Hintergründe

− Nur ein Gegner im Meisterschafts-Modus, miese Kollisionsabfrage

Drei in einem: Snowboards, Mountain Bikes und Kajaks warten auf verwegene Fahrer

3

Die Mini-Truppe im Formationsmarsch

PC PS N64 SAT D

Small Soldiers

Strategiespiel für Einsteiger

ca. 60 DM | Hasbro | 1 Spieler

Mindestens: Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95, 80 MB HD
Empfohlen: Pentium 166, 32 MB RAM, Windows 95

Das Spiel zum Film: Wahlweise steuerst Du kleine Spielzeugsoldaten oder Gummi-Monster durch Wohn-, Schlaf- und Kinderzimmer. Auf der guten und der bösen Seite stehen jeweils zehn Missionen zur Verfügung. Du kannst unter sechs verschiedenen Kämpfertypen wählen, die mit jeweils anderen Waffen ausgestattet sind. Ist nach den ersten überstandenen Missionen der Niedlichkeitsbonus verbraucht, fällt die fehlende Abwechslung schmerzlich auf.

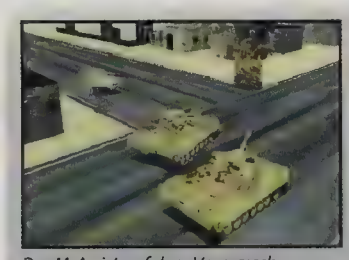
Grafik 3 | Sound 5 | Dauerspaß 3

+ Putzige Grafik, einfaches Spielprinzip, eingebaute Gags

− Schrumpelige Animationen, eintönige Missionen, schlechter Sound

Simples Einsteiger-Strategiespiel, das auf Dauer grafisch und inhaltlich schwächelt

3



Der M1A2 ist auf dem Vormarsch

PC PS N64 SAT D

Spearhead

Simulation für Fortgeschrittene

ca. 80 DM | Interactive Magic | 1-16 Spieler

Mindestens: Pentium 133, 32 MB RAM, Windows 95, 100 MB HD
Empfohlen: Pentium 200, 32 MB RAM, Windows 95, 175 MB HD

Hinter dem Steuer eines amerikanischen M1A2-Panzers erledigst Du Action-Aufträge. Zur Unterstützung lassen sich auf einer Extrakarte Luft- und Artillerietruppen anfordern. Der Actionteil von „Spearhead" ist durchaus für ein paar spannende Kämpfe gut. In strategischer Hinsicht bricht die Speerspitze dagegen hoffnungslos ein. Und die Übersichtskarte ist so spartanisch ausgefallen, daß im Eifer des Gefechts zu schnell eine fehlerhafte Entscheidung fällt.

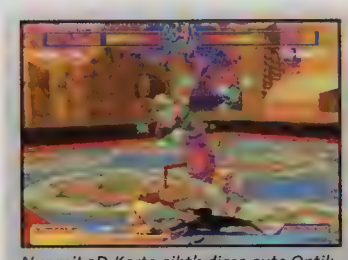
Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 3

+ Viel Action und wenig Wartezeiten, übersichtliches Spielfeld

− Fummelige Steuerung, enttäuschende Animationen

Pflegeleichtes Action-Spektakel, das bei der Präsentation leider einige Macken aufweist

3



Nur mit 3D-Karte gibt's diese gute Optik

PC PS N64 SAT E

Toshinden 2

Fightspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 80 DM | Funsoft | 1-2 Spieler

Mindestens: Pentium 133, 16 MB RAM, Windows 95, 1 MB HD
Empfohlen: Pentium 200, 32 MB RAM, Windows 95, 1 MB HD, 3Dfx-Karte

Eines der ersten 3D-Fightspiele, „Toshinden", feiert nun auf dem PC seinen Nachfolger – mehr als drei Jahre nach der Playstation-Version. Und diese drei Jahre wurden sicherlich nicht der Umsetzung gewidmet, denn sie ist spielerisch und technisch farblos. Zwar ist das Grundgerüst gut geblieben, aber 1998 braucht kein PC-Spieler mehr einen solchen Prügler. Beat-em-up-Freunde haben sich schon längst eine Playstation und das ultimative „Tekken 3" gekauft.

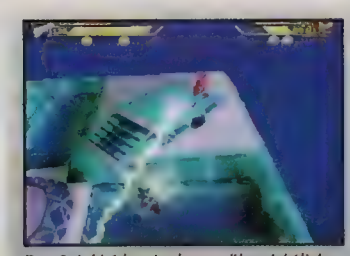
Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 3

+ Schöne Charaktere, viele Special-Moves

− Veraltete Präsentation, spielerisch unzulänglich umgesetzt

Nettes, aber halbherzig umgesetztes 3D-Fightspiel ohne Stärken für zwischendurch

3



Das Spiel ist bunt, aber unübersichtlich

PC PS N64 SAT D

Unholy War

Strategiespiel für Einsteiger

ca. 100 DM | Crystal Dynamics | 1-2 Spieler

Unterstützt: Memory Card

Zwei Spielvarianten stehen dem Computerstrategen bei „Unholy War" zur Verfügung. Im Duell-Modus schickst Du einen von acht Kriegern in die Arena und kabbelst Dich dort im 3D-Kampf. Sind die acht Kämpfer des Feindes vernichtet, hast Du gewonnen. Im Strategie-Modus mußt Du Deine Mannen zusätzlich über eine Hexfeldkarte ziehen. Beide Modi sind etwas unausgereift. Das Duell verkommt zum simplen Knöpfedrücken, der Strategieteil ist langatmig und dröge.

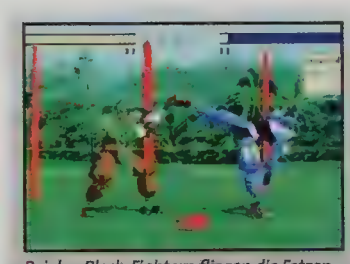
Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 3

+ Einsteigerfreundlich, leicht zu bedienen, übersichtlich

− Sehr simpler Spielverlauf, nerviges Aktionslimit, tumbe Soundkulisse

Einfache Strategie und Action-Mixtur, die Profis zu wenig Herausforderung bietet

4



Bei den Blech-Fightern fliegen die Fetzen

PC PS N64 SAT E

Zero Divide 2

Fightspiel für Einsteiger

ca. 100 DM | Zoom/Sony | 1-2 Spieler

Unterstützt: Memory Card

Zero Divide" war einer der ersten Playstation-Titel. In einer 3D-Arena kämpfen futuristische Kampf-Roboter bis zum Stromausfall. Nicht selten wird den Protagonisten während der Kämpfe die metallische Haut vom mechanischen Skelett geprügelt. Die eckige Grafik ist nicht jedermanns Sache, und auch spielerisch kann „Zero Divide 2" nicht gegen „Tekken" und Co. punkten. Wer sich aber zur Abwechslung mal mit Robotern anlegen will, kommt hier auf seine Kosten.

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 3

+ Viele unkonventionelle Tricks und Moves

− Nicht besonders anspruchsvoll, Präsentation durchschnittlich

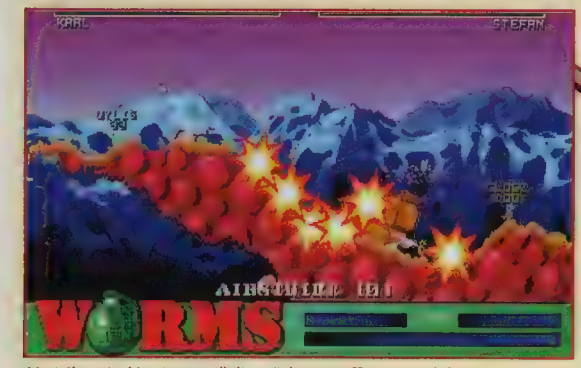
Nette Blechmänner-Keilerei mit einigen interessanten Moves und Charakteren

3

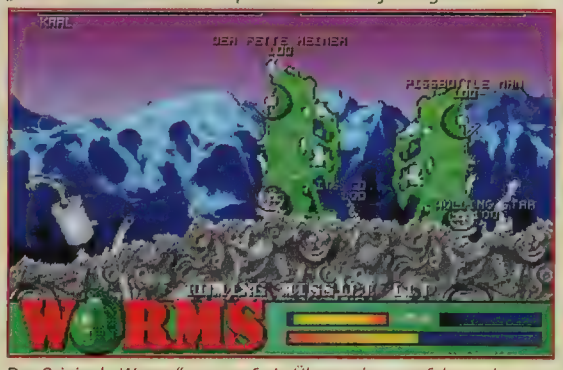
The Full Wormage

SPIELE-SAMMLUNGEN

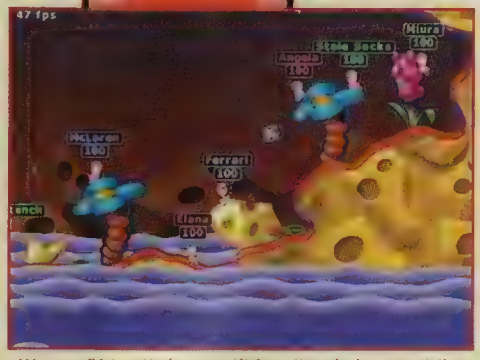
Der „Worms"-Flipper aus „Addiction Pinball": ein schöner Zeitvertreib, aber kein echtes Meisterstück



Airstrikes sind in „Worms" die stärkste Waffe. Im Nachfolger „Worms 2" wurden sie von explodierenden Schafen abgelöst



Das Original: „Worms" war 1996 ein Überraschungserfolg, auch wenn die niedrig aufgelöste Grafik schon damals veraltet war



„Worms 2" ist optisch wesentlich weiter als der erste Teil und bietet sehr viel mehr Waffen und Möglichkeiten

Sie kämpfen wieder: „Worms Armageddon" testen wir in einer der nächsten Ausgaben

Es steht schon vor der Tür, das neue „Worms". Doch bevor „Worms Armageddon" nächsten Monat veröffentlicht wird, macht Microprose noch schnell mit der „Full Wormage"-Sammlung eine runde Mark. Diese Compilation bietet alle Wurmspiele, die Entwickler Team 17 PC-Spielern bislang bescherte: Eine Menge Würmer kämpfen um ein Gebiet, legen sich gegenseitig um oder jagen einander ins Wasser. **Sowohl das Urgestein „Worms" als auch die Missions-CD „Reinforcements", der sehr schöne zweite Teil „Worms 2" und ein „Worms"-Flipper gehören zu dieser Spielepackung.** Letzterer stammt aus dem Doppelflipperpack „Addiction Pinball". Wer noch keinen der „Worms"-Teile besitzt, muß diese Compilation selbstverständlich kaufen, denn diese megalustige Schlacht der Wirbellosen zählt zu den wenigen Computerspielen, die wirklich auf jede Party passen und für richtig gute Laune sorgen können. **Beide „Worms"-Teile gehören zu den besten Multiplayer-Spielen überhaupt. Allein läßt sich nur der recht schöne Flipper gut spielen – eine jederzeit willkommene Abwechslung.**

PC CD

The Full Wormage

Spielesammlung für Einsteiger bis Profis

ca. 80 DM | Team 17/Microprose | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, 40 MB HD. *Empf.:* Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 2

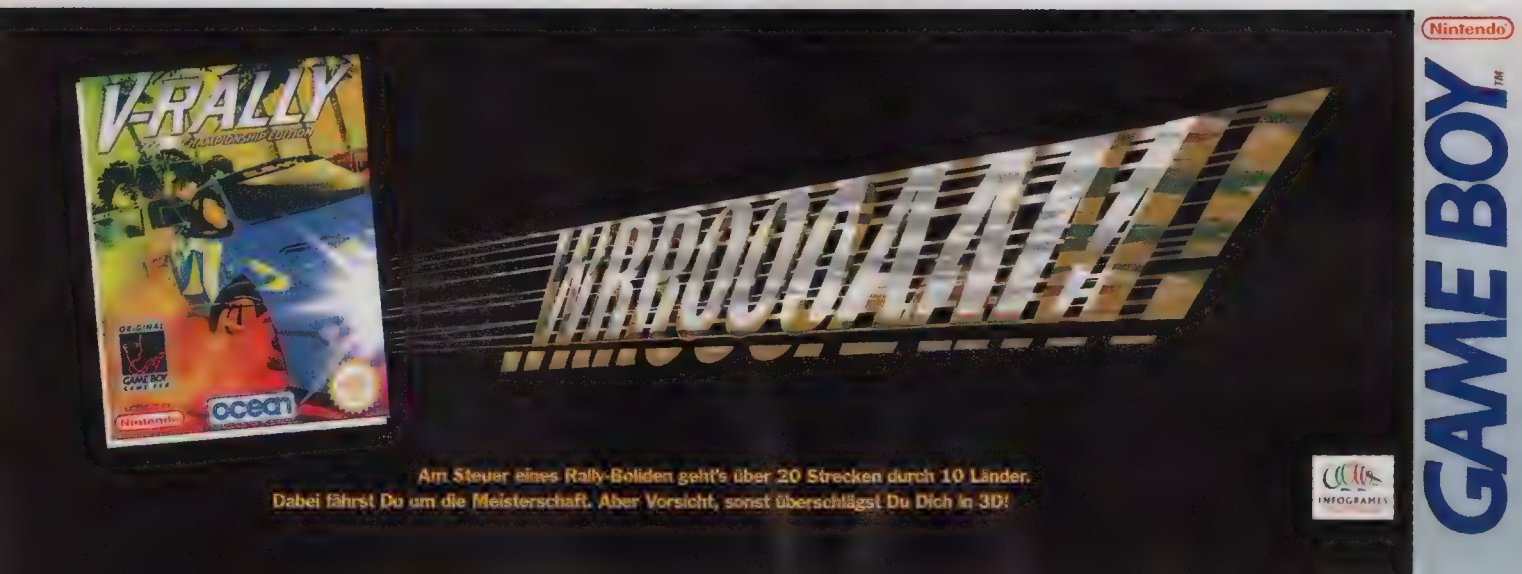
Alle „Worms"-Teile in einer Packung, schöner „Worms"-Flipper

Technisch veraltetes erstes „Worms", nur mit Freunden sehr spaßig

Kriegslüsterne Würmer ohne Ende: die perfekte Sammlung für den „Worms"-Fan

2

Text: Knut Gollert



Lemmings

Das Heer der faszinierenden Wuschelköpfe kennt wirklich jeder: Die „Lemmings" sind kleine Tierchen, die in Scharen einfach nur geradeaus laufen, egal ob dort eine Wand steht, ein Flammenwerfer oder ein tiefer Abgrund. Du mußt die Lemminge zum sicheren Zielpunkt dirigieren und kannst ihnen verschiedene Aufgaben zuteilen: Tunnels graben, Brücken bauen, Fallschirm-Springen und vieles mehr. Psygnosis hat die ersten zwei Teile des genialen Knobelspaßes auf einer CD zusammen gefaßt (Außerdem gibt es noch ein separat erhältliches 3D-„Lemmings"). Grafik und Sound sind zwar nicht mehr ganz Up-to-date, aber der stundenlange Spielspaß weiß auch heute noch zu begeistern.

Hop oder Top: Die Lemminge, die es nicht bis ins Ziel schaffen, überleben den Level nicht

PS D

Lemmings
Knobelspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 50 DM | Psygnosis | 1-2 Spieler
• unterstützt Memory Card

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

+ Zwei begnadete „Lemmings"-Spiele auf einer CD, kostet nur 50 Mark
− Grafik und Sound sind veraltet, ohne Maus sehr schwer zu steuern

Kurzweiliges Tüftelspiel, das auch nach all den Jahren kaum an Reiz eingebüßt hat

2

Text: Christian Henning

Mickey's Wild Adventures

Dieses Jump&Run begeisterte bereits viele Besitzer von 16-Bit-Konsolen und wurde für die Playstation noch einmal gehörig aufgepeppt. Du steuerst Mickey Mouse durch klassische 2D-Levels und sämtliche Epochen seiner Trickfilm-Zeit. Zu Beginn des Spiels sogar in Schwarzweiß und mit Störstreifen. In der Farbfilm-Ära geht es hingegen so bunt zu wie in einem Malkasten. Der CD-Sound ist bemerkenswert komponiert und trägt viel zu dem fröhlichen Spielgefühl bei.

Mit Jump&Runs jüngeren Datums kann sich das Spiel zwar nicht mehr messen, Einsteigern wird mit „Wild Adventures" aber ein wundervolles Jump&Run für wenig Geld angeboten, das sie sich nicht entgehen lassen sollten.

Zeitreise: Mickey ist im Zeitalter des Farbfilms angekommen und darf jetzt durch eine bunte Welt hüpfen

PC PS N64 SAT E

Mickey's Wild Adventures
Jump&Run für Einsteiger

ca. 50 DM | Disney/Sony | 1 Spieler
• unterstützt Memory Card

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 2

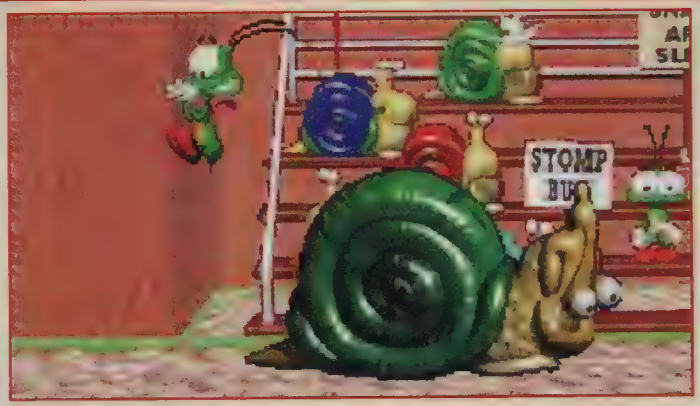
+ Lustige, schön animierte Disney-Grafik, genialer Soundtrack, witzige Levels
− Das Sprungverhalten des Mäuserichs ist nicht ganz ausgereift

Ideales Einsteiger-Programm: Mickey Mouses Abenteuer machen auch heute noch Spaß

2

Text: Christian Henning

Family Pack



Mehr als 60 ziemlich durchgeknallte Actionlevels muß Segas blauer Wahnsinns-Igel „Sonic" durchlaufen, bevor das Ziel erreicht ist. Bis Bonusrunden, Zeitrennen und Geheimlevels heil überstanden sind, hast Du alle Hände voll zu tun und jede Menge Spaß. Deutlich ruhiger schwimmt „Ecco the Dolphin" über den Monitor. Seine 30 Unterwasserlevels sind vollgepackt mit Rätseln, und das gepflegte Knobeln steht im Vordergrund.

Wenn Dir das zuviel Grübelei ist, dann kannst Du mit dem fixen Käfer „Bug" ein flottes 3D-Jump&Run-Abenteuer bestehen. Nach dieser Spannung bietet der „Tetris"-Klon „Baku Baku" wieder etwas Entspannung für den erschöpften Tastatur-Künstler.

New Beetle: Käfer Bug (l.) kämpft sich tapfer durch unendliche Schlamassel

PC D

Family Pack
Spielesammlung für Einsteiger

ca. 70 DM | Sega | 1-2 Spieler
Min.: Pentium 75, 16 MB RAM, Win 95, 10 MB HD. *Empf.:* Pentium 133, 32 MB RAM, Win 95

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 2

+ Geringe Hardware-Anforderungen, einfache Steuerung, sehr viele Levels
− Etwas veraltete Programme, Grafik und Sound nur durchschnittlich

Einsteigerfreundliche Spaßprogramm-Sammlung für die ganze Familie

3

Text: Volker Weitz

3D Power Pack

Gleich zwei Knallerspiele hat Sega dem „3D Power Pack" gegönnt: „Virtua Fighter 2" gehört zur Fightspiel-Oberklasse. Zehn unterschiedliche 3D-Kämpfer, atemberaubend animiert und in schöner Kulisse, gönnen Dir keine Ruhepause. Die Computergegner sind eine echte Herausforderung, gegen einen menschlichen Kumpel verdoppelt sich der Spielspaß aber noch.

Ob auf der Asphaltpiste oder auf rutschigem Matsch, Rallye-Piloten sind überall zuhause. Wenn Du auf allen drei „Rally Championship" Kursen der Beste bist, wird zur Belohnung ein fetziger Bonuskurs freigeschaltet.

Nicht ganz so gut, aber auf jeden Fall brauchbar: das Fußballspiel „Worldwide Soccer" für vier vernetzte Kicker.

„Sega Rally": Nur wer die Checkpoints in vorgegebener Zeit erreicht, darf weiter

PC PS N64 SAT D

3D Power Pack
Spielesammlung für Einsteiger bis Profis

ca. 70 DM | Sega | 1-4 Spieler
Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, 50 MB HD. *Empf.:* Pentium 133, 32 MB RAM, Win 95, 3D Grafikkarte

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

+ Joystick- und Pad-Unterstützung, viele unterschiedliche Spielmodi
− Nur drei Spiele in der Sammlung, höhere Hardware-Anforderungen

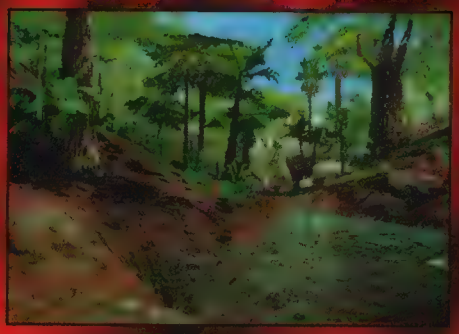
Pure Power für Fight- und Rennspiel-Freunde mit moderatem Hardware-Hunger

2

Text: Volker Weitz

„...KÖNNTE HIERMIT EINE NEUE REFERENZ FÜR DAS GENRE DER AKTION-ADVENTURES AUF UNS ZUKOMMEN...“

PC GAMES 11/98



TRESPASSER

THE LOST WORLD

Die letzte Stufe der Evolution.

Sie finden sich auf einer einsamen Insel vor der Küste Costa Ricas wieder - allein, wie Sie glauben. Doch schon bald bekommen Sie Gesellschaft. Kämpfen Sie um Ihr Leben und entkommen Sie den gnadenlosen Dinosauriern.

DER DIGITALE NACHFOLGER VON VERGESSENE WELT™. FÜR PC CD-ROM.

DREAMWORKS INTERACTIVE

www.trespasser.com

ELECTRONIC ARTS

The Lost World: Jurassic Park™ & © 1997 DCS & Amblin. Trespasser™ & © DCS. Computer Program © 1998. Alle Rechte vorbehalten. AMD, das AMD-Logo, K6, 3D Now! und Kombinationen davon sind Warenzeichen von Advanced Micro Devices, Inc. Alle weiteren Warenzeichen und Markennamen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

TIPS & TRICKS

Die besten Cheats, Codes und Strategie-Guides

INHALT

DURCHGESPIELT (Seite 32)

N64-Hit **Mission: Impossible** – Ethan Hunt schleicht, schlägt und sprengt sich durch Level 3

PLAYSTATION (Seite 70)

Speed Crime Killer, Motorhead, V-Rally, Wreckin' Crew
Mixed Bomberman World, Mass Destruction
3D-Shoot Forsaken, War Games
2D-Shoot N2O
Sport Everybody's Golf, NHL 99 (auf S. 74)
Fight Tekken 3 (ab S. 68)

PC (Seite 76)

Mixed Deathtrap Dungeon
2D-Shoot The Reap
3D-Shoot Shadow Master
Speed Powerboat Racing
Strategie Commandos, Demonworld, Dominion, S.W.A.T. 2
Sport NHL 99 (auf S. 74)

NINTENDO 64 (Seite 86)

3D-Shoot Forsaken, Shadows of the Empire
Speed Cruis'n World
Sport Kobe Bryant in NBA Courtside
Rollenspiel-Hit **Zelda 64** – Diese Tips weisen Link den rechten Weg (ab S. 78)

SNES (Seite 87)

Fight Dragon – The Bruce Lee Story

GAMEBOY (Seite 87)

Fight The King of Fighters

SEGA SATURN (Seite 88)

Jump&Run Bug Too!

MEGA DRIVE (Seite 88)

Jump&Run Taz Mania
Speed Super Hang On

Commandos

Unverwundbare Spezialeinheiten – jetzt bremst Euch nichts mehr

ZUM SAMMELN!

SCREENFUN-HELP in der Hand – und das Leben geht weiter!

So findet Link im brandneuen Weihnachtsknüller von Nintendo den Weg zu Zelda

Alle Tips getestet!

Alle Passcodes & Cheats im Heft wurden überprüft und funktionieren

NHL 99

Spielstrategien für alle, die mit dem Puck tanzen – gültig sowohl für die PC- als auch für die Playstation-Version

Dragon

Als Super-Nintendo-Inkarnation des früh gestorbenen Starkämpfers Bruce Lee erschummelt Ihr Euch mehr Chi

Tekken 3

Noch mehr geheime Infos, Outfits und Kampftaktiken – lernt fiese Tricks und Hähnchenwürfe!

Mission: Impossible

Auf der Flucht vorm CIA muß Ethan viele Gefahren bestehen, bis ihn ein Hubschrauber vom Dach retten kann

HOTLINE!

Probleme? Mit Spielen?? Der Obermotz zu böse, der Level zu lang???

089 / 6786-7460

Die SCREENFUN-Hotline gibt von Montag bis Freitag zwischen 15:00 und 16:00 Uhr Tips zu Spielen. Ruft einfach an!

Außerdem:

LÖSUNGEN PER POST

SCREENFUN bietet Euch kostenlose Lösungen und Strategien zu Spielen an – etwa zu „Tomb Raider II", „Gran Turismo", „Starcraft", „Need for Speed III", „Grand Theft Auto", „Super Mario 64" und vielen anderen. Gebt auf einer Postkarte an, zu welchem Spiel Ihr Fragen habt. Vergeßt nicht, dabei auch das System zu nennen. Schickt die Karte an die Adresse rechts.

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Lösungen per Post
Postfach 200221
80002 München

Die gewünschte Lösung wird Euch dann umgehend kostenlos zugeschickt.

Illustration: Rolf Boyke

TEKKEN 3

Die Geheimnisse des Königs der eisernen Fäuste

Neben vielen Moves birgt „Tekken 3" auch etliche Geheimnisse. Wir verraten, wie Du den Fights und Kampfpausen noch mehr Schwung verleihst.

Xiaoyu setzt sich mit ihren flinken Attacken auch gegen kräftigere Gegner durch

Neue Intros

Hast Du mit allen zehn Hauptcharakteren den „ARCADE MODE" durchgespielt, erscheinen die Kämpfer des Echtzeit-Intros – das mit Hwoarang anfängt – in ihren zweiten Outfits.

Wenn Du diesen Modus sogar mit allen 21 Kämpfern durchgespielt hast, kannst Du Dich über ein witziges drittes Intro amüsieren. Alle Intros werden abwechselnd präsentiert.

Zeichne Deine Aktionen auf

● Im „PRACTICE MODE" gibt es einen Aufnahme-Modus, um bestimmte Techniken – wie zum Beispiel Reversals, Chickens oder Counter-Attacken – auf einfache Weise zu trainieren. Du kannst hier alle Bewegungen eines Kämpfers aufnehmen und abspielen.

● Gehe in den „PRACTICE MODE" und wähle „1P FREESTYLE". Stelle den „TRAINING DUMMY" auf „CONTROLLER", um nach der Aufnahme den zweiten Fighter steuern zu können. Gehe jetzt auf „OK", halte alle Schultertasten (L1, L2, R1 und R2) gleichzeitig gedrückt, und bestätige mit der ○-Taste.

● Wenn Du jetzt unten links eine Schrift in Orange siehst, ist der Aufnahme-Modus aktiviert. Drückst Du ↓+SELECT, so startet die Aufnahme bei der ersten Bewegung. Ein Druck auf SELECT hält sie an, und ein erneuter Druck auf SELECT spielt sie ab. Wenn Du dabei ← oder → drückst, wiederholt sich Deine Aufnahme immer wieder. Abbrechen kannst Du die Aufnahme mit der START-Taste.

Die Aufnahme-Option im „PRACTICE MODE" eignet sich hervorragend...

...um sich auf Angriffe des Gegners einzustellen oder Reversals zu üben

Der unsichtbare Hähnchenwurf

Einige Charaktere können einen Back Throw ausführen, ohne daß sie hinter ihrem Gegner stehen und ohne ihn zu berühren. Der Geworfene „schwebt" etwa einen Meter neben Deinem Kämpfer und bewegt sich so, als werde er von einem Unsichtbaren geworfen.

● Hierzu mußt Du Deinen Tritt mit dem rechten Fuß vom Gegner reversen lassen und diesen Reversal mit einem Chicken-Move kontern. Sobald sich Dein Kämpfer vom Chicken-Move erholt hat, mußt Du einen Wurf mit großer Reichweite eingeben. Hierbei ist nicht wichtig, wie nahe Dein Fighter dem Gegner steht. Standard-Würfe haben keine Wirkung.

● Der Vorgang dauert kaum länger als 1,5 Sekunden, und Du mußt den Wurf direkt nach der Erholungsphase des Chickens eingeben. Da der Chicken-Throw einen Reversal voraussetzt, läßt er sich nur gegen Jin, Paul, Nina und Anna ausführen.

Paul wirft – ohne zu berühren!

„Tekken"-Kino

● Den „THEATER MODE" erhält, wer mit allen zehn Hauptcharakteren den „ARCADE MODE" durchgespielt hat.

● Sobald Du alle 22 Filmsequenzen freigespielt hast, kannst Du über die „DISC"-Option die „Tekken"- und „Tekken 2"-CD einlegen und deren Filmsequenzen anschauen. Mit der „SOUND"-Option lassen sich die Musikstücke abrufen.

● Das sind die 22 „Tekken 3"-Filmsequenzen: der „Tekken 3"-Playstation-Vorspann, der „Tekken 3"-Automaten-Vorspann, die Abspänne von Jin, Paul, Law, King, Yoshimitsu/Dr. Boskonovitch, Nina, Lei, Eddy, Hwoarang, Ling, Panda, Julia, Gun Jack (er hat zwei Abspänne; spiele den „ARCADE MODE" in Gun Jacks drittem Outfit durch, um den zweiten zu erhalten), Mokujin, Anna, Bryan, Heihachi, Ogre/True Ogre, Tiger (spiele mit Tiger im „ARCADE MODE" durch), Gon.

Kampfpäuschen: Genieße alle Filmsequenzen und die Musikstücke

„Boskonovitch Kart"

● Das „Tekken 3"-Spielfeld ist nicht unendlich groß. Vier unsichtbare Wände umgeben das riesige Areal. Um sie zu finden, mußt Du nur lange genug mit beiden Charakteren in ein und dieselbe Richtung laufen.

● Schneller geht's mit „Boskonovitch Kart", keinem wirklichen Spiel, aber stets für einen Lacher gut: Wähle im „VS-" oder „PRACTICE MODE" zweimal Dr. Boskonovitch, setze beide mit gleicher Blickrichtung auf den Boden (mit ↓+) und drücke abwechselnd ✕ und ●.

Fast so spannend wie ein Formel-1-Rennen: „Boskonovitch Kart"

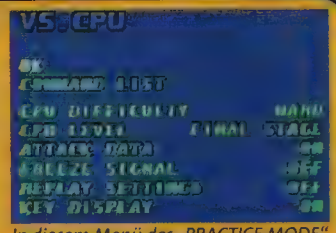
Text: Frank Glaser, Michael Martin

Stärkere Computergegner

Besiegst Du den Computergegner mit links, kannst Du seine Spielstärke durch einen Trick noch ein wenig verbessern.

● Wähle im „PRACTICE MODE" „VS CPU". Stelle dann den Schwierigkeitsgrad („CPU DIFFICULTY LEVEL") auf „HARD" und die Gegnerstärke („CPU LEVEL") auf „FINAL STAGE". Wenn Du jetzt einen Kampf beginnst, spielt der Computergegner schon ganz ordentlich.

● Den höchsten Schwierigkeitsgrad erreichst Du jedoch erst, wenn Du zweimal die START-Taste drückst und somit das Optionsmenü für diesen Modus kurz öffnest und dann wieder schließt.



In diesem Menü des „PRACTICE MODE" stellen „Tekken 3"-Vollprofis den allerhöchsten Schwierigkeitsgrad ein

Alle Kämpfer freispielen

● Jedesmal, wenn Du mit einem der zehn Hauptkämpfer den „ARCADE MODE" durchspielst, ist ein neuer Zusatzcharakter anwählbar. Hierfür darfst Du jeden Hauptkämpfer nur einmal benutzen. So lassen sich neun Zusatzcharaktere freispielen. Sie erscheinen in der folgenden Reihenfolge:

Kuma/Panda, Julia, Gun Jack, Mokujin, Anna, Bryan, Heihachi, Ogre, True Ogre.

● Um den Dinosaurier **Gon** zu aktivieren, gibt es mehrere Methoden: Am einfachsten ist es, im „SURVIVAL-" oder „TIME ATTACK MODE" einen Platz zu belegen (mindestens zwei Siege beziehungsweise schneller sein als 59 Minuten) und als Initialen dann GON einzugeben.

● Um **Dr. Boskonovitch** zu aktivieren, mußt Du den „FORCE MODE" viermal durchspielen! Hierbei ist es egal, ob Du mit demselben Kämpfer spielst oder mit unterschiedlichen. Beim vierten Mal erscheint Dr. Boskonovitch als Endgegner. Besiege ihn, und er gehört Dir!

In „Tekken 3" treffen diese 21 Fighter aufeinander

Gleitender Sieger

Du kannst Deinen Kämpfer während seiner Siegespose über das Spielfeld gleiten lassen. Mit den folgenden Einstellungen geht das am leichtesten:

● Stelle die Rundenzeit im „OPTION MODE" auf 20 Sekunden.

● Bestimme im „VS MODE" Paul als Kämpfer sowie einen Spieler Deiner Wahl.

● Attackiere Paul, so daß er weniger Energie besitzt als der andere Kämpfer.

● Führe Pauls Unblockable-Move (Burning Fist: ← ↓) ungefähr eine halbe Sekunde vor Ablauf der Zeit aus. Das Ausholen dieses Moves findet innerhalb der Spielzeit statt, die Ausführung danach. So verliert der andere Fighter keine Energie und gewinnt am Ende die Runde.

Während seiner Siegespose wird er vom Druck der Burning Fist quer über das Spielfeld geschoben.

Geheime Outfits

Hast Du mit gewissen Charakteren eine bestimmte Anzahl von Spielen bestritten, erhalten sie neben den zwei üblichen noch ein drittes Outfit. Drücke die START- oder △-Taste, um es anzuwählen.

● Am schnellsten geht es so: Stelle im „OPTION MODE" die Rundenzahl („FIGHT COUNT") auf „1". Wähle im „VS MODE" zweimal den entsprechenden Charakter.

● Laß dann einen der beiden Kämpfer gewinnen und wiederhole den Vorgang.

● Für jedes Match bekommt Dein Charakter zwei Zähler gutgeschrieben.

● Folgende Kämpfer können ein drittes Outfit tragen:

Law: besitzt sein drittes Outfit gleich zu Beginn

Gun Jack: erhält sein drittes Outfit nach 10 Kämpfen

Anna: erhält ihr drittes Outfit nach 25 Kämpfen

Xiaoyu: erhält ihr drittes Outfit nach 50 Kämpfen

Jin: erhält sein drittes Outfit nach 50 Kämpfen

Eddy: Jetzt wird's hart – um Eddys drittes Outfit, Tiger, zu erhalten, mußt Du mit 16 verschiedenen Charakteren den „ARCADE MODE" durchspielen.

Hier seht Ihr die modischen dritten Outfits von Xiaoyu (l.) und Anna

Runde Sache: „Tekken Ball"

Um den „TEKKEN BALL MODE" freizuschalten, mußt Du den „ARCADE MODE" mit neun verschiedenen Kämpfern durchspielen.

In diesem Bonus-Spiel heizt Du dem Gegner mit einem Ball ein

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Achtung, Fightspiel-Fans! Für alle, die noch mehr über die stahlharten Kämpfer, Strategien und Geheimnisse des Spiels erfahren möchten, verlosen wir 10 Exemplare von „Tekken 3 – Das offizielle Buch zum Spiel". Schreibt eine Postkarte an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Tekken-3-Buch", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 16.12.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Verwendete Symbole

Hier findest Du eine kurze Erklärung zu den verschiedenen verwendeten Eingabe-Symbolen und Abkürzungen.

⇨ .....Die Richtungstaste kurz antippen

→ .....Die Richtungstaste länger gedrückt halten

✤ ..... □-Taste drücken (Left Punch/Linker Schlag)

ACHTUNG: Alle Richtungspfeile gelten für einen Charakter der links vom Gegner steht und nach rechts blickt.

Achtung: Zerhackte Moves in SCREENFUN 11/98

In der vorhergehenden Ausgabe hat sich ein Druckfehlerteufel eingeschlichen und auf den Seiten 64 und 65 die extra für die „Tekken 3"-Steuerung entworfenen Sonderzeichen gnadenlos ins Aus geboxt. Sorry! Hier folgen die korrigierten Sätze:

Runde 3 – Variiere Deine Attacken

...Wenn Du aber vor dem letzten Tritt ⇩ drückst, trifft der letzte Kick tief und holt den Gegner von den Beinen...

Runde 4 – Verzögere Deine Attacken

...Ein gutes Beispiel ist die Laser Cannon: ⇦ → ✤ ✤ ✤...

...Der Dragon Uppercut ⇨ ✧ ⇩ ↘ ✤ macht dieses Beispiel sehr deutlich. Du kannst ✤ sofort nach Eingabe des Crouch Dash eingeben, so daß Jin diesen Move sehr schnell ausführt. Drückst Du jedoch ✤ am Ende der Crouch-Dash-Bewegung, geht Jin noch einmal in die Tiefe und startet die Attacke...

Effektives Training

...Gehe jetzt auf „OK", halte alle L- und R-Tasten gleichzeitig gedrückt und bestätige mit ✤...

...Wenn Du ⇩ und SELECT drückst, startet die Aufnahme bei der ersten Bewegung. Ein Druck auf SELECT hält die Aufnahme an, und ein erneuter Druck auf SELECT spielt sie ab. Wenn Du dabei ← oder → drückst, wiederholt sich Deine Aufnahme immer wieder...

Beispiel-Strings von Jin

✤ *	✤ *	✤	✤	✤	✤	✤
m	m	t	m	t	m	l
7	10	5	7	5	25	30

Eingabe	⇨⇨✤	✤	✤	✤ *	✤	✤ *	✤	✤	✤	✤
Höhe	h	h	h	h	m	m	t	h	m	m
Schaden	7	8	6	7	6	11	5	5	8	30

Die genauen Erklärungen zu Strings findest Du in der Ausgabe 11/98!

✤	✤ *	✤
t	m	l
5	25	30

** = Hier kann der Gegner den String unterbrechen*

Speed

Wreckin' Crew

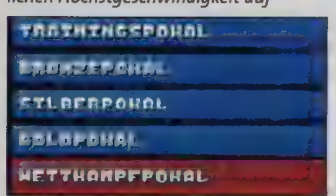
Gebt folgenden Cheat als Paßwort ein:
○○□△△□□□
⊗○○○△□□⊗
So erhaltet Ihr die zwei versteckten Fahrer. Außerdem sind alle verschiedenen Wettkampf-Modi freigeschaltet.

Gebt das oben genannte Paßwort ein...

...und die vorher nicht zugänglichen versteckten Fahrer namens BIZLEY...

...und THE GIMP stehen jetzt bereit

THE GIMP wartet neben anderen guten Werten auch mit einer beachtlichen Höchstgeschwindigkeit auf



Auch die Pokale sind jetzt freigeschaltet

Crime Killer

Passcodes

Level 3: Der Einbruch
○○□⊗△○○○○

Level 4: Blitzaktion
○○□△○○□△⊗

Level 5: Killer Kult
△○○○○○○□△

Level 6: Kidnapping
□△□△○□⊗⊗⊗△

Level 7: Eine große Familie
○○○○□⊗△○○○

Level 8: Polizeiüberfall
□△□⊗△□⊗△□⊗

Level 9: Die Rettung
⊗⊗△○□⊗△□△○

Level 10: Statik
○△○○□⊗△○○○

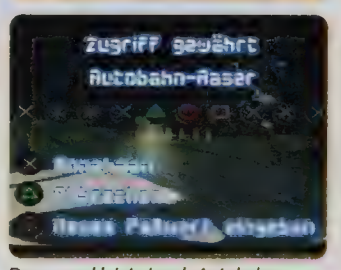
Level 11: Harte Bandagen
□△□△○○□△□△

Level 12: Gegen die Uhr
□△□△□△○□△□

Level 13: Notfall
⊗⊗⊗△○○□⊗⊗

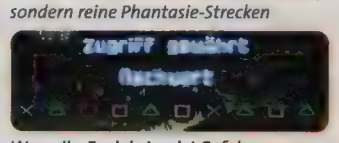
Level 14: Autobahn-Raser
⊗⊗⊗⊗△○□⊗⊗⊗

Nachwort:
⊗△○□△□⊗△□△

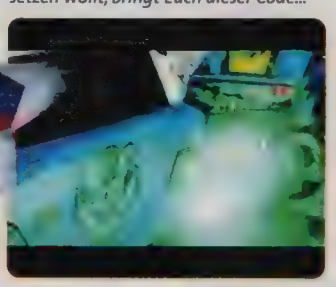


Der 14. und letzte Level „Autobahn-Raser" hat mit dem gleichnamigen PC-Spiel keinerlei Ähnlichkeit...

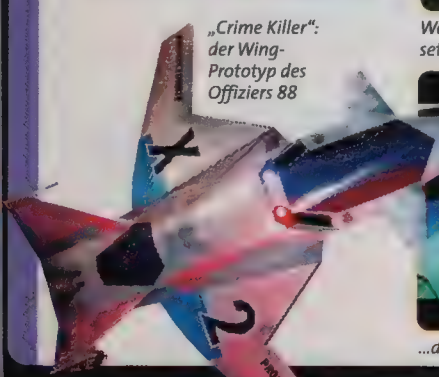
...es sind auch keine deutschen Strecken, sondern reine Phantasie-Strecken



Wenn Ihr Euch keinerlei Gefahren aussetzen wollt, bringt Euch dieser Code...



...direkt zum gerenderten Abspann



„Crime Killer": der Wing-Prototyp des Offiziers 88

„Motorhead": ein flotter Flitzer für Verkehrssünder

Motorhead

Die einzelnen Cheatcodes gebt Ihr einfach im Optionsmenü ein.

Cheats

Motion-Blur-Effekt – die Grafik wird schneller und weicher:
softhead

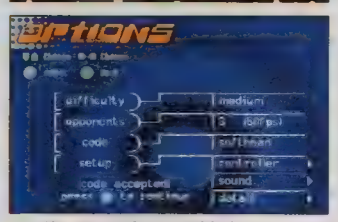
Die Streckenansicht schaltet auf eine Vogelperspektive:
supercar

Alle Autos und Strecken werden freigeschaltet:
lastcode

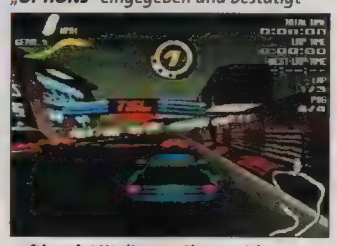
Der Demo-Modus zeigt nun Debug-Informationen und bietet spezielle Kamera-Effekte:
insanity

Deaktiviert alle Cheatcodes:
nocheats

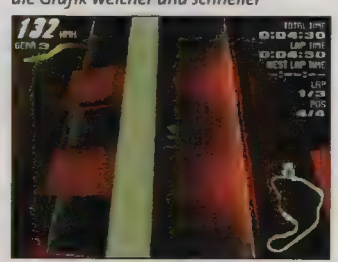
Zusatzcheat:
Gebt ihr im Highscore-Screen **SH4** als Spielernamen ein, so erscheint eine Bonusnachricht.



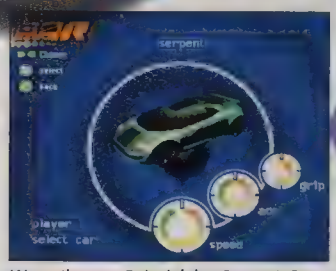
*Die Cheats werden im Bildschirm „**OPTIONS**" eingegeben und bestätigt*



***softhead**: Mit diesem Cheat wirkt die Grafik weicher und schneller*

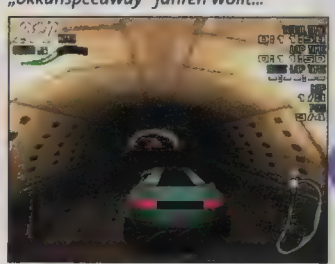


***supercar**: Betrachtet Euer Auto von oben*

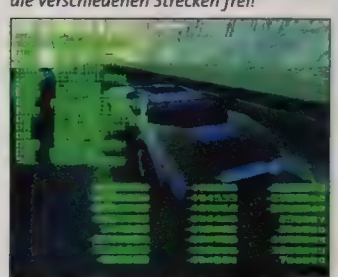


Wenn Ihr zum Beispiel den Serpent-Car...

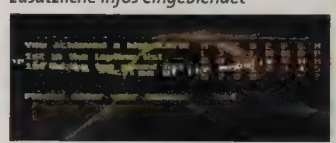
...auf der letzten Rennstrecke namens „okkunspeedway" fahren wollt...



*...dann ist der Cheat **lastcode** genau richtig – er schaltet alle Autos und die verschiedenen Strecken frei!*



***insanity**: Im Demo-Modus werden zusätzliche Infos eingeblendet*



*Nach der Eingabe von **SH4** in der Bestenliste erscheint eine Laufschrift*

Speed

V-Rally

Zum Freischalten der Cheats drückt Ihr die Kombination ↑ ↓ △ ◎ ↑ ↓, △+◎, während das Infogrames-Logo auf dem Bildschirm ist. Als Bestätigung erscheint die Schrift „**LOCK OFF**". Damit sind nun alle Kurse direkt anwählbar.

Zusätzlich könnt Ihr noch ein paar Cheats aktivieren, indem Ihr nach der „LOCK OFF"-Meldung die Kombinationen aus dem nachstehenden Kasten eingebt. Aber Achtung: Die letzte Taste der Kombinationen müßt Ihr bis zum Verschwinden des Infogrames-Logos gedrückt halten!

Cheats

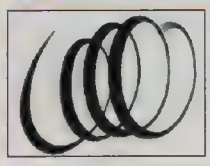
Die Zeit läuft nicht mehr ab:
←+L1

Die Strecken werden enger:
←+L2

Ihr erhaltet einen Jeep als Extrawagen:
←+R1

Unendlich viele Credits:
←+R2

Der Debug-Modus wird eingeschaltet – damit gibt es 18 zusätzliche Strecken-Kombinationen im „Time Trial"-Modus:
←→

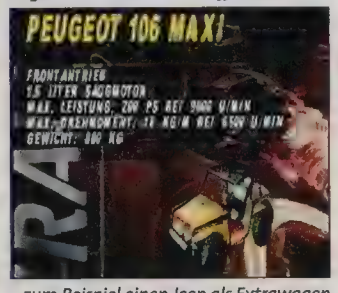


Schaltet beim Erscheinen des Logos mit ↑ ↓ △ ◎ ↑ ↓, △+◎ die Cheats ein

Als Meldung erscheint in grüner Schrift „LOCK OFF"

„LOCK OFF": Alle Kurse sind freigeschaltet

Ihr könnt aber noch weitere Cheats eingeben: ←+R1 verschafft Euch...



...zum Beispiel einen Jeep als Extrawagen

Im offenen Jeep fährt sich's eben schöner!

LOCK OFF
TIME OFF

←+L1: *Nach der Meldung „TIME OFF"...*

...könnt Ihr weiterfahren, auch wenn die Zeitanzeige schon bei 0 angekommen ist

LOCK OFF
FULL DEBUG

←→: *Im „FULL DEBUG"-Modus...*

...bekommt Ihr im „TIME TRIAL"...

...18 zusätzliche Streckenkombinationen!

LOCK OFF
NARROW ON

←+L2: *Nach „NARROW ON"...*

...werden die schmalen Pisten geladen...

...auf denen Ihr sehr genau steuern müßt

LOCK OFF
RESTART ON

←+R2: *Ab jetzt gibt's unendlich Credits*

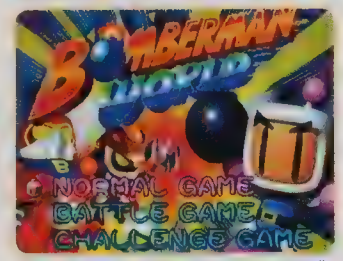
Mixed

Bomberman World

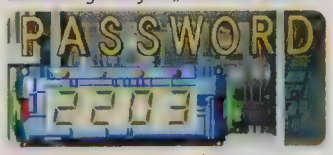
Wählt zuerst ein „**Normal Game**" und dann die „**Passcodes**" aus und gebt das gewünschte Level-Paßwort ein.

Passcodes

Stage 1	Area 5:	Area 4:
Area 1:	**0714**	**4891**
8010	**Stage 3**	Area 5:
Area 2:	Area 1:	**0605**
1180	**1027**	**Stage 5**
Area 3:	Area 2:	Area 1:
8086	**2413**	**0730**
Area 4:	Area 3:	Area 2:
2919	**3009**	**2151**
Area 5:	Area 4:	Area 3:
1021	**6502**	**3562**
Stage 2	Area 5:	Area 4:
Area 1:	**6809**	**3812**
0127	**Stage 4**	Area 5:
Area 2:	Area 1:	**2203**
1220	**0627**	
Area 3:	Area 2:	
1018	**8808**	
Area 4:	Area 3:	
0804	**3674**	

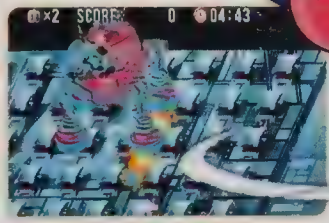


*Die Codes gelten fürs „**NORMAL GAME**"*



2203: *In der 5. Stage und 5. Area...*

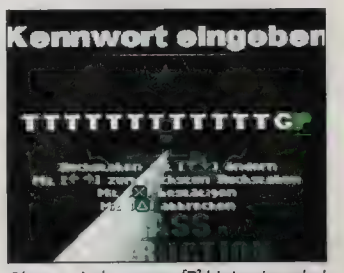
...hat sich Bomberman auf der Raumstation bis ganz nach oben durchgekämpft



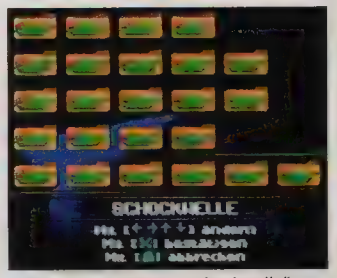
Es erwartet ihn ein fieser Endgegner!

Mass Destruction

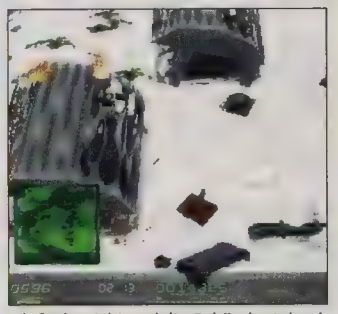
Gebt TTTTTTTTTTTTGP als Paßwort ein. Das schaltet alle Levels frei.



Okay, es sind genau 12 [T] hintereinander!



In der letzten Mission „Schockwelle"...



...laßt Ihr nicht mal die Gebäude stehen!

Bomberman als Ninja – der explosive Held macht vor keinem Genre halt!

Text: Andreas von Lepel

3D-shoot

War Games

Passcodes

NORAD-Kampagne

Mission 2: Czech Republic
○ ✕ ○ ○ ✕ ○ ○ ✕ ○

Mission 3: Russian Urals
✕ ✕ ○ ✕ ✕ ✕ ✕ ○ ○

Mission 4: Cairo, Egypt
○ □ ✕ ○ ○ △ ○ ✕ □

Mission 5: Cambodia
△ ✕ ○ ○ ✕ ✕ □ △ ○

Mission 6: Swiss Alps
□ ○ ○ □ ○ ✕ ✕ ○ ✕

Mission 7: Libya
□ ✕ ✕ ✕ ○ □ ○ ✕ □

Mission 8: Channel Islands
○ ○ ✕ □ □ △ □ □ ○

Mission 9: Grenadines
□ □ ○ △ ○ △ ✕ △ △

Mission 10: Louisiana Bayou
✕ △ ○ □ ○ ○ ○ ✕ □

Mission 11: China, near Beijing
○ □ △ ✕ □ △ △ △ □

Mission 12: Saudi Arabia
△ □ ○ ✕ △ ○ ○ ✕ □

Mission 13: Arctic Circle
□ □ △ □ △ □ △ ✕ △

Mission 14: New York City
✕ ✕ ○ △ ✕ △ □ ✕ □

Mission 15: Omaha Desert
○ □ ○ ✕ □ ✕ △ ○ ✕

W.O.P.R.-Kampagne

Mission 2: Florida Keys
○ ✕ ○ ○ ✕ ○ ✕ ✕ ○

Mission 3: Irian Jaya
□ △ ✕ △ ✕ ○ □ ✕ △

Mission 4: New England
✕ △ ○ ✕ ✕ ○ ○ ○ △

Mission 5: Russia
○ ○ □ □ ○ ✕ △ ✕ ✕

Mission 6: Brussels
✕ ○ ✕ △ △ □ ○ ✕ △

Mission 7: South Africa
△ △ ✕ ✕ □ □ ✕ ✕ ○

Mission 8: Hong Kong
□ ✕ ○ △ ✕ ✕ □ ○ △

Mission 9: Mexico
□ ○ △ △ ✕ ○ ✕ ✕ ○

Mission 10: Bering Strait
✕ ○ □ △ ○ ✕ □ ✕ △

Mission 11: Kremlin
□ ○ ✕ △ □ △ □ ○ ○

Mission 12: Polynesien
✕ ○ △ ✕ □ ○ ✕ □ ○

Mission 13: Kongo
✕ ○ □ □ ✕ ✕ ○ ✕ ○

Mission 14: Washington, DC
○ △ ○ ○ △ □ ✕ △ □

Mission 15: Tokio
△ □ △ ○ ✕ □ ○ ○ □

Die 15. Mission der NORAD-Kampagne...

...schickt Euch direkt in die Wüste

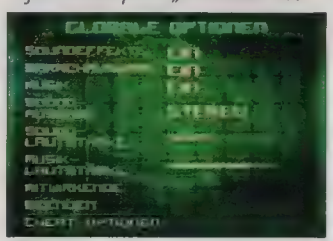
In der Nähe von Omaha trefft Ihr mit dem Panzer auf einen überlegenen Feind

Forsaken

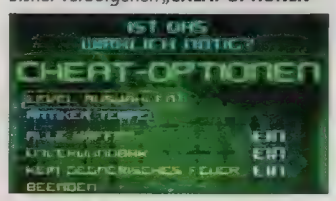
Um die Cheat-Optionen freizuschalten, bewegt Ihr den Cursor auf „**OPTIONEN**" und drückt ←→←→. Wechselt dann in das Optionsmenü, in dem jetzt eine neue Cheat-Option anwählbar ist.

Die verfügbaren Einstellungen sind „Alle Waffen", „Unverwundbar" und „Kein Gegnerisches Feuer". Außerdem können alle Levels angewählt werden.

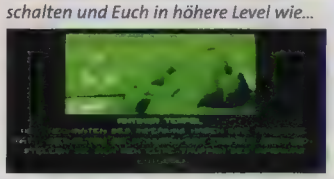
←→←→: *Führt diese Kombination auf dem Menüpunkt „**OPTIONEN**" aus*



*Als unterster Menüpunkt erscheinen die bisher verborgenen „**CHEAT-OPTIONEN**"*



Hier könnt Ihr die Cheats an- und abschalten und Euch in höhere Level wie...



...zum Beispiel in den stark bewachten „Antiken Tempel" schmuggeln

Dank der Unverwundbarkeit erkundet Ihr die Gänge in vollkommener Sicherheit

2D-shoot

N2O

Passcodes

Level 6:
□ □ ○ □ △ ✕ △ ✕

Level 7:
✕ △ ○ □ ✕ △ ○ △

Level 8:
□ ○ ○ △ △ □ △ □

Level 9:
□ ○ ✕ △ □ □ ✕ ○

Level 10:
✕ △ □ ○ △ ✕ ✕ ✕

Level 11:
○ □ △ □ ○ △ □ △

Level 12:
○ ✕ ✕ ✕ △ ✕ ✕ □

Level 13:
□ △ △ ○ ○ ✕ ○ ○

Level 14:
□ □ △ ○ ○ △ ○ ✕

Level 15:
○ △ ✕ □ ○ △ △ △

Level 16:
○ □ △ ✕ ○ ○ ○ □

Level 17:
✕ ○ △ ✕ □ □ □ ○

Level 18:
○ △ ○ ○ △ □ □ ✕

Der hier im Bild gezeigte Passcode...

...bringt Euch prompt in den 18. Level

Dort müßt Ihr unbedingt einen klaren Kopf bewahren, damit Euch von den vielen Drehungen nicht schwindelig wird!

Sport

Everybody's Golf

Zum Freischalten aller Golfer und Kurse (Hawaiian Resort, Fujiyama Country Club, United Country, Vegas Desert Country Club): Entfernt alle Memory Cards aus der Konsole und **gebt die Tastenkombination auf dem zweiten Pad ein,** während sich der „Everybody's Golf"-Schriftzug bewegt. Achtung: Ihr habt nur wenige Sekunden Zeit, um die Kombination einzugeben!

Haltet L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt und betätigt die Tasten:
↑↑↓↓←→←→↑↑↓↓←→←→

Noch ist er unbeschädigt: der „N2O"-Gleiter

Zum Wechseln zwischen einem rechts- oder linkshändigen Golfer: Für diesen zweiten Cheat drückt Ihr bei der Charakterauswahl die Tasten
R1 + R2 + L1 + L2
+ SELECT + START + ✕

Gebt hier den ersten Cheat für alle Golfer und Kurse auf dem zweiten Pad ein

Ab jetzt könnt Ihr auch mit Iceman (l.) spielen! (Der zweite Cheat wird übrigens in diesem Bild eingegeben)

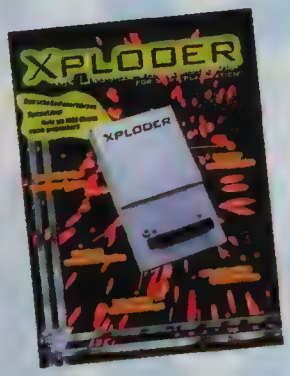
Auch alle Plätze sind jetzt freigeschaltet

Iceman in Aktion: Der ehemals versteckte Charakter hat einen kräftigen Schlag

Auch an Linkshänder wurde gedacht – Ihr wechselt mit dem zweiten Cheat!

TOYS "R" US

THE WORLD OF FUN



PSX X-Ploder
Ganz einfach Spielen überlisten.
Leve's überspringen, neue Leben...

99,99

Sie sparen über 30,- DM gegenüber dem Einzelkauf!

Raceset: PSX Formel 1 '98
+Original Mad Catz Lenkrad

199,-

PSX
Mickey's Wild Adventure

49,99

PSX Hercules

49,99

WOW! SUPERKLASSE, SUPERSCHLAU!

Ohne Abbildung:
PSX 1 MB Memory Card **19,99**

QUALITÄT ZU TOLLEN PREISEN!

PSX 8 MB Memory Card

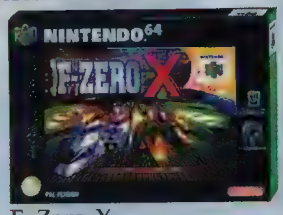
49,99

Mad Catz Dual Force Analog Controller

49,99

N64 Rumble Pack + 1 MB Memory Card

Nur: **49,99**



N64 F-Zero X
Faszination in Schallgeschwindigkeit

99,99

Game Boy F-1 Race

Nur: **29,99**

Game Boy Pocket Adapter

19,99

Game Boy Pocket Carry Case

24,99

Augsburg • Bad Dürrheim • Bentwisch b. Rostock • Berlin-Spandau • Bielefeld • Bochum • Braunschweig • Bremen • Dresden • Duisburg-Meiderich • Düsseldorf-Derendorf • Eiche b. Berlin • Essen • Frankfurt • Göttingen • Günthersdorf b. Leipzig • Gundelfingen b. Freiburg • Hagen • Hamburg-Eidelstedt • Hamburg-Harburg • Hamburg-Hummelsbüttel • Hannover-Altwarmbüchen • Heidelberg • Ingolstadt • Kaiserslautern • Kamen • Karlsruhe • Koblenz • Köln-Holweide • Köln-Marsdorf • Leipzig-Paunsdorf • Lübeck • Magdeburg • Mönchengladbach • München-Freimann • München-Am Westkreuz • Neuss • Nürnberg • Offenbach • Oldenburg • Paderborn • Porta Westfalica • Raisdorf b. Kiel • Ravensburg • Regensburg • Reutlingen • Röhrsdorf b. Chemnitz • Saarbrücken • Siegen-Weidenau • St. Augustin • Tönisvorst b. Krefeld • Ulm-Lehr • Viernheim • Wallau • Wallenhorst b. Osnabrück • Waltersdorf b. Berlin • Weil am Rhein • Würselen b. Aachen • Wuppertal

Montag – Freitag Kaufabend bis 20.00 Uhr geöffnet

Alle Preise und Angebote sind ab dem 18. November 1998 gültig, solange der Vorrat reicht. Alle Preise in DM.

NHL 99

Auch der gemeinste Computer-Torhüter läßt sich austricksen. Mit diesen Spielstrategien läßt Du auf dem Eis nichts anbrennen.

Die Neuauflage der besten Eishockey-Simulation gilt als eine harte Nuß: Wer unüberlegt Dumpfschüsse abballert, gewinnt bei „NHL 99" nicht mal das goldene Zitroneneis. Doch wenn Du Dich mit einigen Steuerungsfeinheiten und diversen Taktikkniffen vertraut machst, dürfte der Stanley Cup bald in Deinem virtuellen Trophäenschrank stehen.

Übersicht

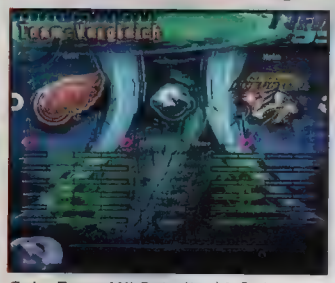
Es gibt wirklich gute Kameraperspektiven bei „NHL 99". Die Faustregel lautet dabei allerdings: Je anmutiger die Ansicht, desto übler die Übersicht.

Bei Blickwinkeln wie „EA-Sports-Kamera 2" bist Du zwar ganz dicht am Geschehen. Aber wo Mitspieler gerade auf Deinen Paß warten, das kannst Du meistens nicht sehen. Erfolgsorientierte „NHL"-Profis wählen deshalb die schmucklose „High-Centre-Kamera 1", bei der man stets die volle Breite der Eisfläche sieht. Das ist wichtig für Kombinationen über die Flügel.

Team-Wahl

Tore zu verhindern, ist nicht übertrieben schwer, Tore zu schießen, um so mehr. Wenn Du Dir eine NHL-Mannschaft aussuchst, solltest Du deshalb vor allem auf den Wert „Torgefährlichkeit" achten. Je länger der entsprechende Balken, desto besser sind die Paß- und Schußkünste einer Mannschaft.

Die allerbesten Teams sind natürlich die All-Star- und Welt-Formationen. Die darfst Du aber nur in Freundschaftsspielen einsetzen. Für den „NHL"-Saisonmodus empfehlen sich folgende Vereine: Colorado Avalanche, Dallas Stars und Detroit Red Wings.



Gutes Team: Mit Detroit schießt Du Deine Gegner leichter ab. Schlechtes Team: Der Angriff von Nashville macht keiner Kindergartenauswahl Angst

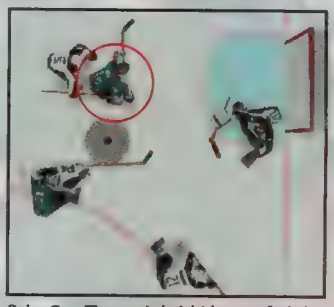
Wenn Du Dir mit dem Transfer-Editor etwas Mühe gibst, kannst Du die besten Spieler der Liga in Dein Team holen. Gehe in das Menü „Aufstellung" und dann auf den Punkt „Transfer", um munter zu tauschen.

Tausche die schlechteren Spieler gegen Superstars aus

One-Timer

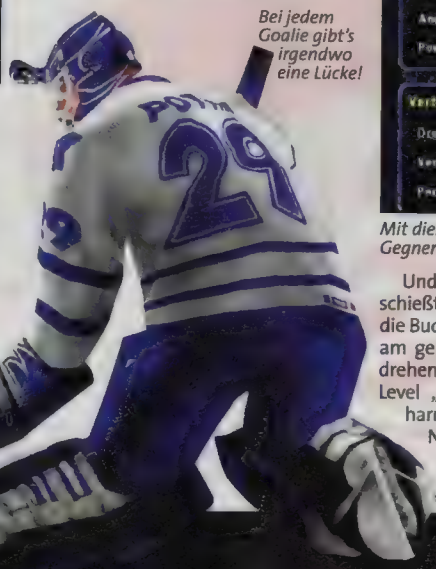
Elegant und kraftvoll: Ein Paß auf den Mitspieler, der den Puck nicht gemütlich annimmt, sondern direkt aufs Tor knallt. Ausgangspunkt für einen solchen „One-Timer" ist ein Spurt über einen der beiden Flügel. Du mußt natürlich darauf achten, daß mindestens ein Stürmer mitgekommen ist und halbwegs frei steht.

Jetzt drückst Du ganz kurz die Paß-Taste und hältst dabei das Steuerkreuz in die Richtung des Mitspielers. Aufgepaßt: Noch **bevor** er die Scheibe annimmt, mußt Du die Schuß-Taste drücken und gedrückt halten! War das Timing richtig, wird der Puck sofort unhaltbar in Richtung Tor gedonnert.



Beim One-Timer wird nicht lang gefackelt. Der Paß erreicht den mitgelaufenen Ricci (Rückennummer 18)...

...der die Scheibe sofort aufs Tor haut. Dem Goalie bleibt kaum noch Zeit, darauf zu reagieren



Bei jedem Goalie gibt's irgendwo eine Lücke!

Nachschuß

Wenn Dein Stürmer einmal alleine aufs gegnerische Tor losflitzen sollte, lohnt sich ein fester Distanzschuß. Der Goalie läßt dann oft die Scheibe abprallen. Mit etwas Glück landet sie direkt vor Deinem Spieler, der sie nur noch ins Tor befördern muß.

Der Goalie läßt die Scheibe abprallen... *...direkt vor die Füße von Lacroix*

Strategie & Taktik

Jede Mannschaft geht mit anderen Taktik-Einstellungen ins Rennen. Du solltest diesen Punkt auf keinen Fall unterschätzen, denn damit kannst Du ziemlich gut das Verhalten Deiner computergesteuerten Mitspieler einstellen. Schließlich kannst Du immer nur eine Figur auf einmal steuern und bist auf gutes Teamwork angewiesen.

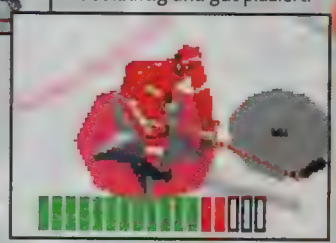
Bevor Du also ein Match beginnst, solltest Du erst einmal im Menü „Aufstellung" den Punkt „Taktik" checken. Für ein heftiges Angriffsspiel wählst Du 80 oder 100 Prozent Druck und als Offensiv-Strategie „Zug zum Tor". Dann schalten sich auch die Verteidiger beim Toreschießen ein. Damit in der Abwehr nichts anbrennt, empfiehlt sich „Box Plus 1". Hiermit wird der Gegenspieler, der gerade den Puck hat, doppelt gedeckt.

Mit diesen Strategien macht man dem Gegner ordentlich Dampf

Und trotz all dieser Einstellungen schießt Dir der Computer immer noch die Bude voll? Dann ist es höchste Zeit, am generellen Schwierigkeitsgrad zu drehen. Wähle im Hauptmenü den Level „Anfänger", um gegen etwas harmlosere Gegner anzutreten. Nach etwas Übung kannst Du die Schraube dann ja wieder ein Stückchen anziehen!

Power-Balken

Wenn Du den Schußknopf gedrückt hältst, erscheint eine rot-grüne Balkenanzeige an den Füßen Deines Spielers. Je länger Du auf dem Knopf bleibst, desto stärker wird hier die Power-Anzeige. Erst wenn Du den Button wieder losläßt, wird der Schuß auch abgefeuert. Zuviel Power hat Nachteile: Die besonders harten Knaller fliegen meist unplaziert am Tor vorbei. Am besten läßt Du unmittelbar vor dem Wechsel in den roten Bereich los. Dann gelingt der Schuß meist kräftig und gut plaziert.



Sobald der Balken in den roten Bereich ausschlägt, hast Du zuviel Schußpower im Schläger. Jetzt solltest Du schleunigst den Feuerknopf loslassen!

TiPS

Cheatcodes für den PC

Ob Tore auf Kommando, Bodycheck-Lawinen oder auch nur coole Effekte: Die folgenden Cheatcodes für die PC-Version solltest Du unbedingt ausprobieren. Tippe einen Code einfach während des Spiels auf der Tastatur ein.

***YAMBO**: Mit der Eismaschine wird es hinterm Tor etwas eng*

- Die Eismaschine antuckern lassen: **YAMBO**
- Ein Tor für die Heim-Mannschaft: **HOMEGOAL**
- Ein Tor für die Gäste-Mannschaft: **AWAZGOAL**
- Jeder Spieler versucht bei Körperkontakt sofort einen Check: **CHECK**
- Jeder Spieler versucht den nächsten Gegner mit dem Stock festzuhalten: **GRAB**
- Eine Verletzung auslösen: **INJURZ**
- Scheinwerfer während des Spiels aktivieren: **SPOTS**
- Feuerwerk in der Eishalle starten: **VICTORZ**
- Kamerablitzlichter auf den Zuschauerrängen einschalten: **FLASH**

Text: Heinrich Lenhardt

Kann man sich schenken:

D2-CallYa

Für faire DM 149,50*

- **Null Grundgebühr – volle Kostenkontrolle!**
- **Freie Wahl bei D2: Wunsch-Handy einfach extra besorgen.**
- **Schnell zum D2-Profi!**

Der eine hat's. Der andere nicht.

D2 PRIVAT
mannesmann mobilfunk

*D2-CallYa ohne Handy

Mixed

Deathtrap Dungeon

Um von Anfang an alle Levels spielen zu können, öffnet Ihr einfach die Datei **„CONFIG.DAT“** (im „\ASYLUM“-Unterverzeichnis). Ändert den Wert hinter „PROGRESS“ auf **1023**.

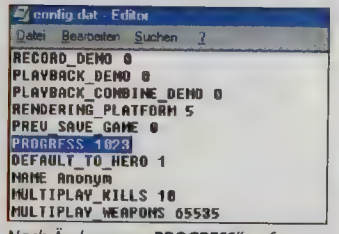
Die untenstehenden Cheats werden direkt im laufenden Spiel eingegeben.

Cheats

Spieler wird unsterblich:
elvis

Das Spiel wird pausiert (nochmaliges Eingeben zum Weiterspielen):
help

Normalerweise stehen die höheren Levels nicht von Anfang an zur Wahl bereit



*Nach Ändern von „**PROGRESS**“ auf **1023**...*

...ist das anders: Ihr könnt sogar direkt in den letzten Level „DRACHE“ springen...

...in dem vor dem Endgegner noch eine Menge Schergen herumlungern!

***help:** Verhelft Euch zu einer Pause!*

***elvis:** Netter Gag – der King lebt...*

...und ist natürlich unsterblich und wird von einer leuchtenden Aura umgeben!

2D-shoot

The Reap

Cheats

Mit besseren Waffen beginnen:
diesheepdie

Unsterblichkeit:
absolutenot

Unendlich Leben:
sdivinorum

Stärkere Gegner:
toughguy

***diesheepdie:** Wenn Ihr den Cheat für bessere Waffen eingegeben habt...*

...erscheint im Ladebildschirm die Meldung „täuschungscode benutzt“

Im Spiel fangt Ihr jetzt mit einer hellauf überzeugenden Bewaffnung an!

„Deathtrap Dungeon“: Chirurgisch präzise – ein Schwertstich durch Kopf und Drachenrachen

3D-shoot

Shadow Master

Drückt im Hauptmenü gleichzeitig **[F2]+[F3]**. Die Meldung „Cheats On“ erscheint. Nun betätigt Ihr **[+]** und **[BACKSPACE]**, um die Cheat-Eingabezeile zu erhalten. Gebt dort die Cheats aus dem folgendem Kasten ein.

Cheats

Turbo-Modus:
TURBO

Speichern nach jedem Level möglich:
EVERY LEVEL SAVE

Multiplayer-Levels für Solospieler:
ALLOW SINGLE

Durch Drücken von **[EINFG]** wird ein Screenshot gemacht:
PAPARAZZI

Deaktiviert alle Cheats:
THE WHOLE OF CREATION

„Playtester Cheat“:
Aktiviert die folgenden Cheat-Tasten und ermöglicht eine direkte Levelauswahl im Hauptmenü:
SCOUSER

Cheat-Tasten:
Level-Skip:
[SHIFT]+[F9]
Munitionsnachschub:
[F11]
Extra-Health:
[F12]

*Drückt im Hauptmenü **[F2]+[F3]**, und es erscheint links oben „CHEATS ON“*

*Danach betätigt Ihr **[+]** und **[BACKSPACE]**, und die Cheat-Eingabezeile erscheint. Wenn Ihr jetzt hier „**SCOUSER**“ eingebt...*

...ist der Playtester-Cheat angeschaltet

Ab jetzt könnt Ihr im Hauptmenü direkt den gewünschten Level anwählen...

*...oder Euch im Spiel mit der Taste **[F12]** dringend benötigte Gesundheit holen*

***ALLOW SINGLE:** Treibt Euch doch mal alleine in den Multispieler-Levels rum!*

Speed

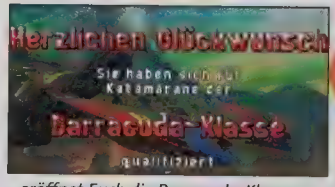
Powerboat Racing

Die Passcodes heißen in diesem Spiel „Kennwörter“, also müßt Ihr sie auch im „Kennwörter“-Menü eingeben.

Passcodes

Katamaran-Boote:
URN
Geheimlevel – Mine:
PDL

***URN:** Dieses Kennwort...*



...eröffnet Euch die Barracuda-Klasse

Jetzt findet Ihr bei der Rennkategorie...

...neue Flitzer, etwa den nach dem Land der aufgehenden Sonne (Japan) benannten Katamaran „Rising Sun“

***PDL:** Der Cheat für die Minenstrecke klingt ziemlich politisch – gut denkbar wäre etwa „**P**artei **D**er **L**andratten“...*

...er transportiert Euch aber in eine feuchte Gegend mit Überraschungen!

Commandos

Gebt während des Spiels **1982gonzo** ein, um die Cheats zu aktivieren. Die Schummeltricks funktionieren jedoch ausschließlich in den Levels 1 bis 19, den 20. und letzten Level müßt Ihr schon auf eigene Faust schaffen!

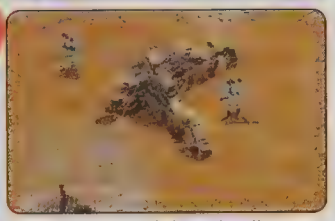
Cheats

Die Blickwinkel aller gegnerischen Einheiten, Stellungen und Fahrzeuge anzeigen:
[Shift]+[v]

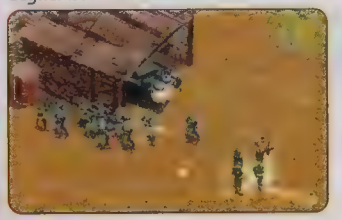
Teleportiert die angewählte Einheit an die Position des Mauszeigers:
[Shift]+[x]

Alle Einheiten werden unverwundbar, zusätzlich gibt's noch unendlich Munition (Granaten und so weiter). Als Bestätigung erscheint ein rotes „i" links oben im Bild:
[Strg]+[i]

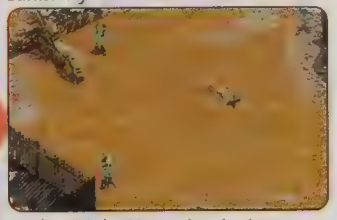
Sofortiger Sieg:
[Strg]+[Shift]+[n]



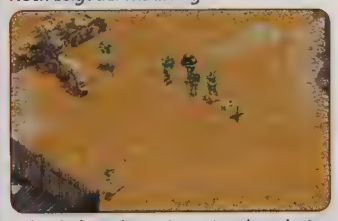
Die Anzeige der Sichtbereiche aller Gegner ist immer wieder nützlich



Dank der erschummelten Unverwundbarkeit läßt Euch diese Attacke eher kalt



Noch zeigt der Mauszeiger ins Leere...

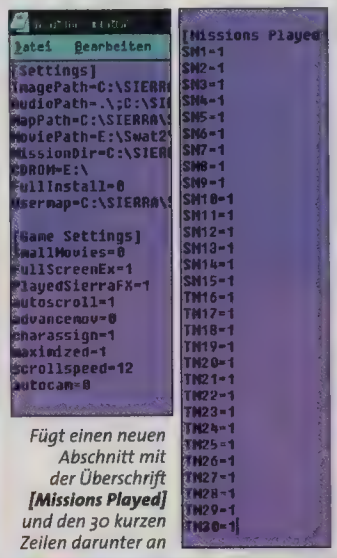


...durch das Teleportieren tauchen dort aber urplötzlich Eure Einheiten auf

Seltsam: Keinerlei gegnerische Verluste und trotzdem die Mission bestanden

S.W.A.T. 2

Wollt Ihr alle Missionen direkt im „Quick Play"-Modus spielen, braucht Ihr einen Editor (zum Beispiel „Notepad"). Unter die Zeilen in der Datei **„SWAT2.INI"** (im Bild links) fügt Ihr die Zeilen ein, die Ihr im rechten Bild seht. Dann sind die jeweils 15 Missionen für SWAT und für die Terroristen einzeln anwählbar.



*Fügt einen neuen Abschnitt mit der Überschrift **[Missions Played]** und den 30 kurzen Zeilen darunter an*

Ab jetzt sind alle „SWAT"-Missionen...

...und die kompletten Einsätze der Terroristengruppen anwählbar

In der letzten Mission überfallen die Terroristen einen Großflughafen

Dominion

Um die Cheats einzugeben, drückt Ihr im laufenden Spiel [RETURN]. Gebt dann den entsprechenden Code ein und bestätigt ihn abermals mit der [RETURN]-Taste.

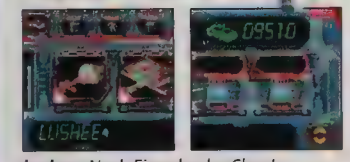
Cheats

Die Ressourcen um 5000 Einheiten erhöhen:
lushee

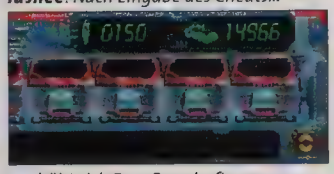
Alle Gebäude werden sofort fertiggestellt („instant build"):
zipper

Die ganze Karte wird sichtbar:
infrared

Einen Großteil der feindlichen Einheiten töten:
combustion

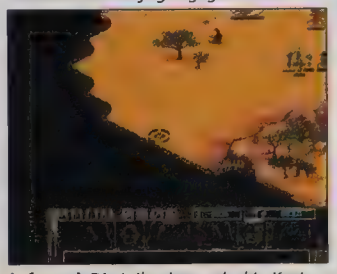


***lushee**: Nach Eingabe des Cheats...*

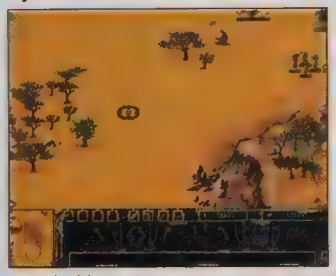


...erhöht sich Eure Barschaft um 5000

***combustion**: Hilft gut gegen Feinde*



***infrared**: Die teilweise verdeckte Karte...*



...wird schlagartig vollständig sichtbar

„Dominion": Durch die erschummelte Finanzspritze könnt Ihr beliebig Einheiten bauen und anschließend lustvoll verheizen!

Demonworld

Passcodes

Berlak-Kampagne:
SARDASIL

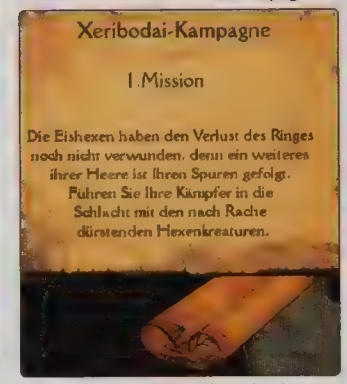
Harrane-Kampagne:
MERGURIN

Sarrad-Kampagne:
ELIANHAY

Nordag-Kampagne:
MITHRIL

Xeribodai-Kampagne:
GANDALON

***GANDALON**: In der letzten Kampagne...*



...geht es gegen die „nach Rache dürstenden Hexenkreaturen" – viel Glück!

Die „Dominion"-Skorpione sind farblich an die Umgebung angepaßt und somit gut getarnt

Text: Andreas von Lepel

Der Weg zur Prinzessin

THE LEGEND OF ZELDA

OCARINA OF TIME

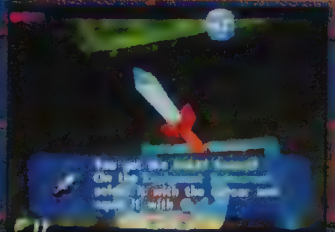
Für Zelda läßt Link kein Abenteuer sausen. Hier ein Vorgeschmack auf das neue Edel-Adventure: Du begleitest den Helden von seinem Heimatdorf zum ersten Treffen mit der Prinzessin!

Bevor Du losschießt, wisse: Wir haben eine Vorabversion angespielt. Es können sich bis zur Endversion also noch kleine Änderungen ergeben!

Allgemeine Tips:

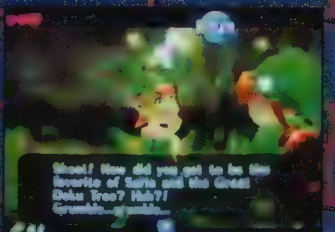
- Sprich mit allen Personen, denen Du begegnest. Sie halten sehr oft nützliche Informationen und Aufträge für Dich bereit.
- Beobachte andere Personen: Oft ändert sich ihr Verhalten zu bestimmten Tageszeiten. Wenn Du also an einer Stelle nicht weiterkommst, probiere es zu anderen Zeiten noch einmal!
- Notiere Dir vielleicht einige wichtig erscheinende Informationen, für viele Rätsel bekommst Du die Antwort in Gesprächen oder durch genaues Beobachten!
- Außerhalb der Städte vergeht die Zeit sehr schnell. Wenn Du beispielsweise zu einer bestimmten Zeit irgendwo hin möchtest, verlasse die Stadt, in der Du Dich gerade aufhältst, und schätze die aktuelle Uhrzeit dem Licht entsprechend (Tageslicht, Dämmerung, Nacht). Du kannst aber auch mit dem Schwert auf einen der herumstehenden Uhr-Steine schlagen – sie sagen Dir genau, wie spät es ist.
- Benütze im Kampf häufig die Z-Taste. Durch sie kannst Du Deinen Gegner fixieren und somit im Auge behalten. Auch ohne Gegner kann diese Taste sinnvoll sein: Du findest damit zum Beispiel Gegenstände und Schalter, die durch einen Schuß mit der Steinschleuder aktiviert werden können.

Das Kokiri-Dorf



Nachdem Du mit allen Kobolden gesprochen hast, machst Du Dich auf die Suche nach dem Kokiri-Schwert. Du findest es am südlichsten Punkt der eingeblendeten Karte in einer Schatzkiste. Paß aber in den Gängen kurz vor Deinem Ziel auf die herumrollenden Felsbrocken auf!

Das dringend benötigte Schild ist für 40 Rupien im Rüstungsladen zu haben. Das Geld verdienst Du am einfachsten, indem Du mit dem Schwert alle Büsche in Reichweite absäbelst. Auch in Tontöpfen liegt so manch kleiner Schatz. Die Töpfe kannst Du übrigens auch hochheben und werfen!

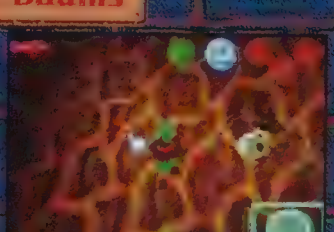


Mit Schwert und Schild gerüstet (vergiß nicht, diese im Inventar auch zu „equippen", also auszuwählen) machst Du Dich auf in Richtung Deku-Baum. Der junge Kobold, der hier den Zugang bewacht, läßt Dich jetzt endlich passieren. Schlage dann mit Deinem Schwert die Pflanzen ab, aus ihren Stielen werden Stöcke.

Der Deku-Baum erzählt Dir von der furchterlichen Bedrohung, die von dem berüchtigten Dieb Ganondorf ausgeht. Er will das mächtige Triforce an sich reißen und damit das ganze hylianische Reich beherrschen. Du sollst dies um jeden Preis verhindern – und dazu mußt Du in das Innere des weisen Deku-Baums eindringen!

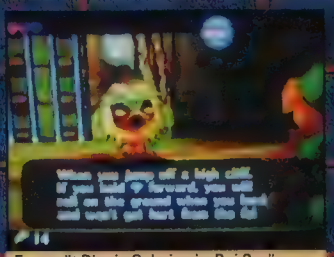
Im Inneren des Deku-Baums

Es erwartet Dich eine geheimnisvolle Welt, in der Du auch den ersten Feinden begegnen wirst. Vergiß nicht, diese durch einen Druck auf Z zu fixieren – Du triffst sie dann wesentlich leichter! Zuerst solltest Du alles niedermähen, was sich auf dem Boden der Eingangshalle befindet.



Klettere anschließend nach oben und achte dabei unbedingt auf die an der Wand hängenden Spinnen. Sie drehen sich langsam um die eigene Achse. Wenn Du hinter ihnen vorbeikletterst, sehen sie Dich nicht. Oben angelangt, findest Du in einer Kiste die Karte des Bauminneren.

Im 1. Obergeschoß gehst Du durch eine Tür und triffst auf ein Monster. Reflektiere die Schüsse mit Deinem Schild und schlage es mit seinen eigenen Waffen. Dränge das besiegte Wesen in eine Ecke.

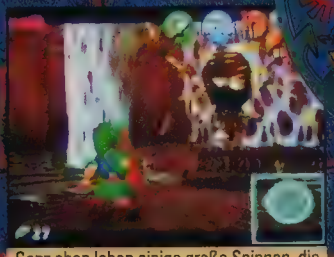


Es verrät Dir ein Geheimnis: Bei Sprüngen aus großer Höhe hältst Du den Analogstick nach vorne gedrückt. So rollst Du Dich ab und nimmst keinen Schaden, außer der Sturz war wirklich sehr, sehr tief.

Anschließend verschwindet das Gitter vor der Tür. Dahinter findest Du einen Raum mit einer wackeligen Steinbrücke. Renne ganz schnell drüber, sie bricht unter Dir weg!

In der Kiste auf der anderen Seite befindet sich die praktische Steinschleuder. Klettere jetzt noch nach oben und öffne die zweite Schatzkiste. Einen Ausgang wirst Du hier zwar leider nicht finden...

...dafür aber eine Gelegenheit, die Steinschleuder auszuprobieren: Visiere die Leiter über dem ursprünglichen Eingang an und schieße auf sie. Die Leiter fällt senkrecht nach unten – der Weg ist frei!

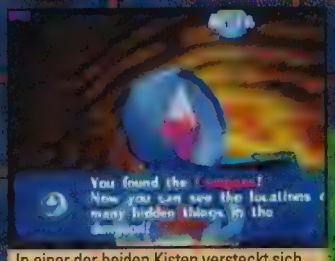


Ganz oben leben einige große Spinnen, die sich überraschend von der Decke fallen lassen. Sie sind nur am Bauch verwundbar. Warte, bis sie sich umdrehen und schlage dann beherzt mit Deiner Klinge zu.

Die einzige Tür des obersten Stockwerkes wird sofort durch ein Gitter hinter Dir verschlossen. Um sie wieder zu öffnen, mußt Du einen Holzstock benützen und ihn an die Flamme halten. Er brennt sofort, Du bist im Besitz einer Fackel...

...und gehst zur anderen Seite. Jetzt entzündest Du im olympischen Geiste die gegenüberliegende Brennschale, worauf sich das Gitter vor der Tür auch schon wieder verabschiedet. Verlasse den Raum aber noch nicht, es gibt noch was zu finden!

Der quadratische Schalter im Boden hebt drei Steinsäulen empor, über die Du zu den bisher unerreichbaren anderen Winkeln des ovalen Raumes gelangst. Einfach draufstellen, die Erde bebt und Du kannst von Säule zu Säule ans Ziel springen.

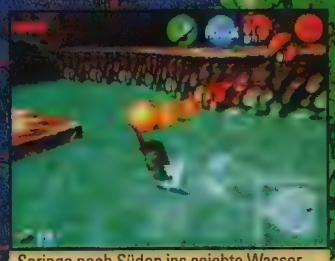


In einer der beiden Kisten versteckt sich der Kompaß, der Dir in Verbindung mit der Karte wertvolle Hinweise über den Aufenthaltsort begehrter Gegenstände verraten kann. Probier es gleich mal aus, indem Du ins Inventar gehst und die Karte anschaust.

Die Deku-Samen aus der nächsten Truhe eignen sich hervorragend als Munition für die Steinschleuder. Gehe sparsam damit um, sie erweisen sich später beim Endgegner als äußerst hilfreich!

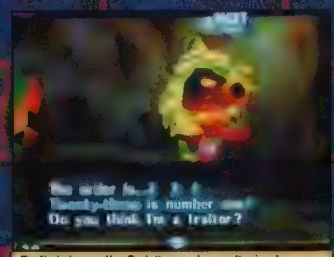
Laufe zurück und springe dann von ganz oben im Baum nach ganz unten. Du mußt das Spinnennetz im Boden genau in der Mitte treffen, sonst reißt es nicht, und Du darfst den Baum noch einmal hochklettern.

Du landest unbeschadet im 1. Gewölbegeschoß im Wasser. Klettere jetzt auf den Boden im Norden, aktiviere den Bodenschalter und zünde dann an der entflammten Feuerschale einen Holzstock an.



Springe nach Süden ins seichte Wasser, damit die Flamme nicht ausgeht. Mit einem zweiten Sprung gelangst Du wieder auf festen Boden. Beeile Dich aber, damit das Feuer nicht vor Deinem Ziel erlischt!

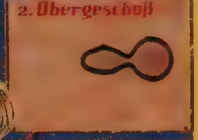
Der kleine Pyromane: Halte die Fackel an das Spinnennetz, das sofort in Flammen aufgeht. Der Weg zur dahinter verborgenen Tür und durch sie hindurch in den nächsten Raum ist freigelegt.



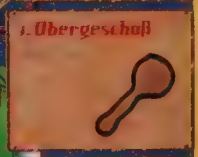
Reflektiere die Schüsse des störrischen Laubmonsters und dränge es dann an die Wand – es verrät Dir die Reihenfolge, in der Du seine Genossen besiegen mußt – sie lautet 2 - 3 - 1. So ein Verräter!

Nachdem Du Dir diese Information gut gemerkt – oder aufgeschrieben – hast, kannst Du den Raum verlassen. Dazu schießt mit der Steinschleuder auf das Auge über der Tür – das Gitter verschwindet.

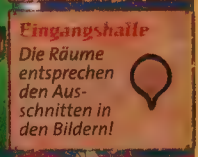
Die Karte zeigt Dir alle Stockwerke des Deku-Baums



2. Obergeschoß

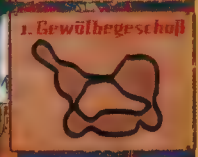


1. Obergeschoß



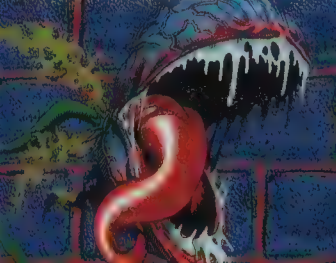
Eingangshalle

Die Räume entsprechen den Ausschnitten in den Bildern!



1. Gewölbegeschoß

2. Gewölbegeschoß



Die Stengel der fleischfressenden Pflanzen ergeben brauchbare Holzstöcke

Text: Andreas von Lepel

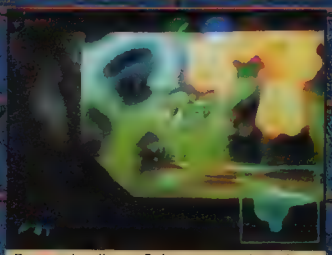
Auf der anderen Seite kommst Du leider nicht aus dem Wasser, Du mußt also die schwimmende Plattform benützen. Auf der wirst Du aber von einem rotierenden Stachelbalken gepiekst und geplättet…

Die Lösung des Problems: Tauche an der gezeigten Stelle unter Wasser und betätige den verborgenen Schalter. Damit läßt Du etwas Wasser aus dem Becken und der zu hohe Wasserspiegel sinkt…

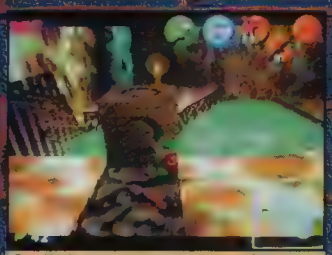
…wodurch sich jetzt natürlich auch die schwimmende Plattform tiefer unter dem Balken befindet. Klettere dann aus dem Wasser und begib Dich auf die Plattform, sie bringt Dich auf die andere Seite.

Link konnte schon immer bestimmte Gegenstände verschieben und hat diese Fertigkeit natürlich nicht verloren. Bewege den Felswürfel so, daß Du anschließend über ihn nach oben klettern kannst.

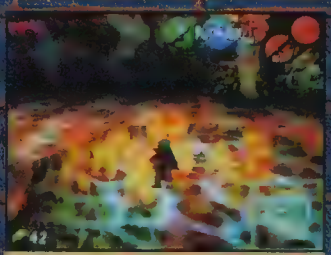
Hinter der Tür erwartet Dich ein kleiner runder Raum, in dem Du wieder einen der Holzstöcke zur Fackel umfunktionierst. Falls Du keine Stöcke mehr besitzt, holzt Du einfach eine Pflanze ab.



Renn schnell zum Spinnenetz und zünde es an, bevor die Fackel abgebrannt ist. Übrigens kannst Du eine brennende Fackel wegstecken und hast dann wieder einen unbeschädigten Holzstock!

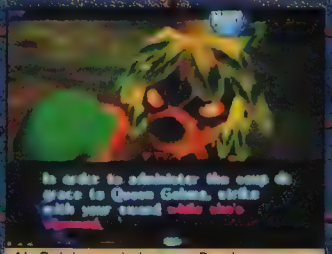


Der Kreis hat sich geschlossen – Du bist wieder im ersten Raum dieses Stockwerks angelangt. Schiebe den Felsen ins Wasser und hole Dir auf der gegenüberliegenden Seite an der Brennschale Feuer.



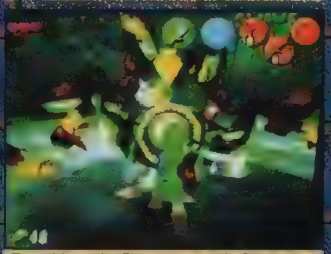
Laufe dann so schnell wie möglich zurück, springe auf den nun im Wasser stehenden Felsen und klettere nach oben. Knie Dich auf dem Spinnennetz nieder und entzünde es auf diese Weise mit der Fackel…

…es verbrennt unter Dir und Du stürzt in die Tiefe in einen Raum. Hier besiegst Du die Laubmonster in der Reihenfolge (na, gemerkt?) 2 - 3 - 1, indem Du ihnen Schüsse mit dem Schild zurückwirfst. Ein richtig getroffenes Monster färbt sich blau und erstarrt.



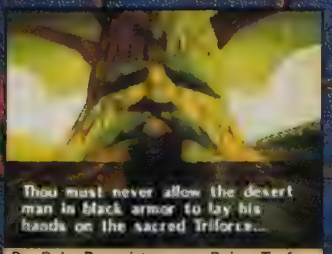
Als Belohnung bekommst Du einen guten Rat, wie Du den Endgegner hinter der nächsten Tür besiegen kannst: Schlage mit dem Schwert zu, sobald er gelähmt am Boden liegt! Allerdings dauert diese Lähmphase nicht sehr lange, Du mußt schnell reagieren können!

Also, nicht gezögert und durch die Tür zum Endgegner. Es ist Gohma, die riesige gepanzerte Spinnenkönigin, die immer wieder an die Höhlendecke klettert und drei Eier abwirft. Aus diesen entwickeln sich drei kleine Spinnen, für die Du jeweils zwei Schwerthiebe benötigst. Doch soweit solltest Du es gar nicht kommen lassen:



Zerschlage die Eier, solange die Babyspinnen noch nicht geschlüpft sind. Gohma selbst kannst Du mit der Steinschleuder von der Decke holen. Wenn sie dann gelähmt auf dem Boden landet, haust Du ihr mit dem Schwert ins grüne Auge – nach ein paar guten Treffern streckt sie ihre haarigen Beine für immer von sich!

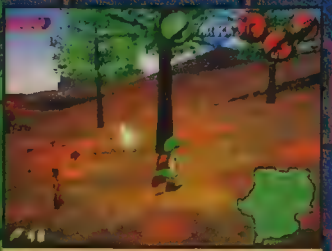
Die Spinnenkönigin Gohma greift frontal mit ihren vorderen Klauen an – weiche seitlich aus!



Der Deku-Baum ist nun von Deiner Tapferkeit überzeugt und erzählt Dir den weiteren Verlauf der Geschichte – Du mußt unbedingt verhindern, daß Ganondorf das mächtige Triforce in seine Gewalt bringt!

Nun ist es an der Zeit, das Kokiri-Dorf zu verlassen. Als Abschiedsgeschenk bekommst Du die Feen-Ocarina, eine Zauberflöte, die Du über die Joypadtasten selber spielen kannst (und mußt!).

Hyrule Field



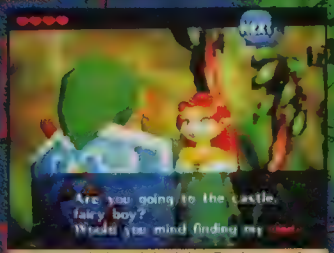
In dem ausgedehnten Gebiet südwestlich der Burg Hyrule gibt es viel zu entdecken – aber der erste und wichtigste Auftrag lautet, in die Burg selbst einzudringen und die schöne Prinzessin Zelda zu finden!

Der Markt von Hyrule

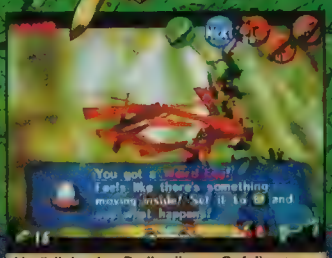
Auch hier kannst Du natürlich erst einmal mit allen Person sprechen und die Läden durchstöbern, doch wahrscheinlich ist die Neugierde noch etwas größer – verlasse also den Markt in Richtung Burg.

Die Burg von Hyrule

An der Wache kommst Du anfangs absolut nicht vorbei, schließlich bist Du für sie nur irgendein Junge aus der Gegend, Du mußt Dir schon etwas anderes einfallen lassen. Gehe also ein paar Meter zurück...



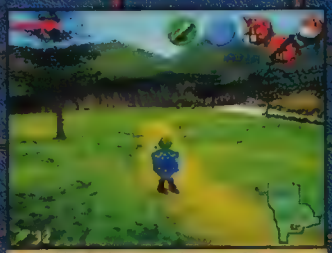
...dort befinden sich einige Ranken an der Felswand. Sprich mit dem kleinen Mädchen namens Malon, sie bittet Dich darum, in der Burg Ausschau nach ihrem vermißten Vater Talon zu halten!



Natürlich wirst Du ihr diesen Gefallen tun, als Dank gibt es ein etwas seltsames Ei – anscheinend wird in Kürze ein kleiner Hahn daraus schlüpfen. Setze das Ei im Inventar auf eine der gelben Tasten.

Klettere an den Pflanzen nach oben und laufe weiter zum steinernen Torbogen. Steige die Leiter dort nach unten und trete aus dem Wachraum. Damit hast Du den Wächter am Tor erfolgreich umgangen.

Ab jetzt heißt es aufpassen! Sobald Dich eine der über das Gelände verteilten Wachen sieht, wirst Du aus der Burganlage hinausgeworfen. Schleiche also an der gezeigten Stelle die Anhöhe hinauf...



...und laufe dann geradeaus auf dem Trampelpfad links des normalen Weges. Dadurch bleibst Du zwischen den Wachen links auf dem Gelände und den Soldaten rechts. Halte Dich dann etwas links...

...und Du kommst an einen mehrere Meter hohen Felsabbruch. An einer Stelle hat der Fels viele Spalten und wird dadurch griffiger. Klettere hier nach oben und laufe dann auf dem kürzesten Weg zur Burg.

Springe ganz im Westen der Burganlage in den Wassergraben und schwimme ihn entlang, dabei findest Du einige Rupien. Verlasse das Wasser vorne an der Ecke und laufe anschließend Richtung Norden.

Wer liegt denn da? Es ist Talon, der von Malon sehr vermißte Vater! Er schläft tief und fest auf dem harten Steinboden und will überhaupt nicht mehr aus seinem schnarchenden Tiefschlaf aufwachen.

Da hilft nur noch eins – schließlich sind Hähne dafür berühmt, mit ihrem markerschütternden Gekrähe selbst Tote wieder aufzuwecken. Auch Talon schreckt auf – und verzieht sich schnellstens zu Malon.

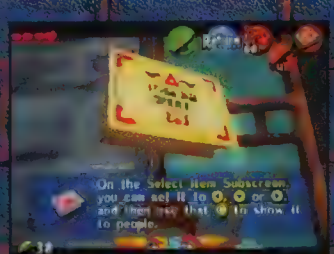
Falls es mittlerweile dunkel geworden ist, wartest Du, bis der Tag beginnt (sonst erwarten Dich in der Burg zuviele Wachen) und schiebst dann beide Holzkisten, wie im Bild dargestellt, übereinander.

Klettere auf die obere Kiste und springe anschließend auf die Burgmauer neben dem kleinen Wasserfall. Gut, daß Du so klein bist, Du kannst direkt durch den kleinen Kanal ins Innere der Burg kriechen!

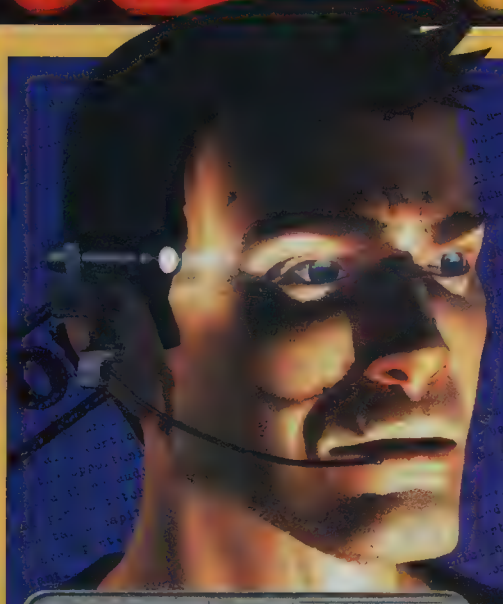
Im Gegensatz zur Nacht befinden sich in diesem Teil des Burghofs tagsüber keine Wachen. Gehe vorsichtig nach links und halte nach Soldaten Ausschau. Du darfst Dich auf keinen Fall sehen lassen!

Alle Wachen können umgangen werden, indem Du ihre Bewegungen genau beobachtest. Du kannst hinter ihnen herlaufen, ohne gesehen zu werden – solange Dich kein anderer Soldat dabei sieht!

Geschafft! Du stehst vor der schönen Prinzessin Zelda und bist erst mal sprachlos – gut, daß sie das Gespräch in die Hand nimmt. Antworte ihr ruhig immer mit „Nein", es gibt was dabei zu lachen...



Als Zeichen ihrer Anerkennung gibt Dir Prinzessin Zelda einen Brief, den Du anderen Personen zeigen kannst. Er wirkt wie ein offizieller Paß und öffnet Dir einige Türen – das große Abenteuer beginnt!



MISSION: IMPOSSIBLE TEIL 2

In der Rolle des Agenten Ethan Hunt lebst Du höchst gefährlich. Um Level 3 siegreich zu meistern, solltest Du unbedingt unsere Tips für den höchsten Schwierigkeitsgrad befolgen. Durch die Levels 4 und 5 begleiten wir Dich in der nächsten SCREENFUN.

Mission: Das Verhör

Suche den Sprengstoff-Kaugummi, um damit zu entkommen

Drücke zunächst den Schalter in der Ecke Deiner Zelle. Nachdem Du die Sprechanlage betätigt und den Sprengstoff-Kaugummi gefunden hast ①, sprenge das Fenster der Zelle. Sammle im nächsten Raum alle Gegenstände ein und trete durch die nächste Tür.

Den Wächter hinter dem Tresen solltest Du mit einem gezielten Schuß aus der Pfeilpistole ausschalten. Setze nun den FA-Scanner ein, um von ihm einen Fingerabdruck zu erhalten. Neben dem Tresen befindet sich ein Schalter, den Du mit Hilfe des von Dir geklauten Fingerabdruckes aktivierst.

Die nächsten Gänge werden von Kameras überwacht. Laufe, wenn die erste Kamera wegschwenkt, nach links hinter den Kistenstapel. Dort findest Du das Farbspray ②. Wende Dich wieder der Kamera (hinter der Ecke ist noch eine) zu und laufe dann weiter, wenn beide Kameras nach außen schwenken.

Besprühe die Kameras im richtigen Moment mit dem Farbspray

Sprühe die linke mit dem Farbspray ein und laufe sofort nach links, damit Dich die rechte nicht sieht. Halte Dich an der rechten Wand, bis Du die nächste Überwachungskamera entdeckst. Besprühe auch sie, sobald sie in die andere Richtung schwenkt. Zur Abwechslung taucht nun auch noch eine Wache auf.

Taste Dich auf diese Art weiter durch die Gänge, bis Du zwei Wachen gegenübertrittst. Liegen sie nach gezielten Schüssen am Boden ③, setze wieder den FA-Scanner ein. Laufe eine Ecke zurück zum Fingerabdruckschalter und aktiviere ihn. Im nun geöffneten Gang stößt Du wieder auf eine Kamera (einsprühen) und eine Wache. Betätige den dortigen Schalter und schalte dann schnellstens den Typ hinter dem Schreibtisch im nächsten Raum aus.

Hinter der nächsten Tür mußt Du vor dem Sergeant mit Deiner Waffe herumfuchteln, doch nicht abdrücken ④!

Level 3: Flucht vorm CIA

Von den ausgeschalteten Wachen erhältst Du die Fingerabdrücke

Achtung: Den Sergeant darfst Du hier (noch) nicht erledigen...

...beseitige ihn erst, wenn er Dich zur Krankenstation geführt hat

Der Sergeant verpaßt Dir einen Elektroschock und flieht anschließend. Folge ihm, denn nur so gelangst Du zur Krankenstation. Sobald er die Tür zur Station öffnet, betäube ihn mit einer Deiner Waffen ⑤.

Gehe nun in den Fahrstuhl und verschließe die Tür, um den ungastlichen Abschnitt zu verlassen.

Lenke die Leute ab, indem Du den Schalter am Fuß des Bettes drückst

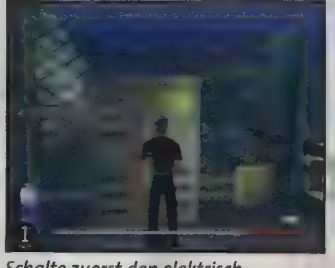
Betrete die Krankenstation, aber vergiß nicht, vorher Deine Waffe wegzustecken. Die Krankenschwester gibt Dir das Gegenmittel für die Benommenheit. Drücke, wenn sich die Schwester etwas entfernt hat, den Schalter am Fußende des Bettes ⑥, um die Leute abzulenken. Laufe dann zum Fenster und klettere aufs Dach.

Mission: Auf dem Dach

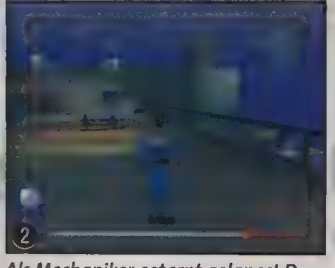
Betäube auf dem Dach zunächst die Wächter mittels Pfeilpistole. Klettere auf dem Wachhäuschen nach oben und laufe geradeaus zum Schalterkasten, um den elektrischen Boden zu deaktivieren ①. Dieselbe Prozedur erwartet Dich beim nächsten Schalterkasten, der legt jedoch den Landeplatz des Helikopters lahm. Klettere wieder nach unten.

Im nächsten Häuschen findest Du Munition, die Du sicher gut gebrauchen kannst. Gehe links um die Ecke und schalte den nächsten Wächter aus (im Häuschen findest Du wieder Munition). Sollte Dich ein Wächter sehen und unter Arrest stellen wollen, laufe aus seiner Sichtweite. Sieht er Dich nämlich zu lange, wirst Du automatisch gefangengenommen. Nun noch einen weiteren Wächter ausschalten und am Ende des Weges über das Dach des Häuschens eine Etage nach oben klettern!

Laufe nach links und nimm die Tür, um nach ganz oben zu gelangen. Schalte dort die Wächter aus und suche bei Bedarf hinter den Lüftungskästen Deckung.



Schalte zuerst den elektrisch geladenen Boden aus



Als Mechaniker getarnt gelangst Du zum Helikopter-Landeplatz

for KINGS only
kinder MAXI KING
Knack' den Schoko-Nuß-Panzer,
beiß' die Softwaffel,
tauch' in die Creme aus frischer Vollmilch
und schlürf' den Schuß flüssiges Karamel.
DER KING OF SNACKS!
Jetzt neu im Kühlregal!

MISSION: IMPOSSIBLE TEIL 2

Am Fuße der Treppe ist rechts die Lichtanlage zu reparieren

Dank des Deflektors überwindest Du die sichtbar gemachte Laser-Sperre

Die Kamera muß hier plaziert werden, damit sie den Code aufnimmt

Verstecke Dich, bis die Wache den Sicherheitscode eingegeben hat

Laufe dann schnell in das Häuschen hinter dem Zaun und sammle den Rucksack ein. Mit dem Rucksack kannst Du Dich in einen Mechaniker verwandeln (Waffe nun wegstecken!).

Laufe über den Steg, um Dir Zugang zum Helikopter-Landeplatz zu verschaffen ②. Nimm zunächst die linke Treppe nach unten ③, um die Beleuchtung wieder einzuschalten (Schalterkasten). Hinter dem Landeplatz ist an der Wand ein kleiner Kasten, in den Du das EMS-Gerät einsetzt. Der Wächter an der Tür besitzt die Bereichszugangskarte. Luchse sie ihm in gewohnter Manier ab, aber laß Dich nicht erwischen.

Laufe die andere Treppe hinab und gehe dann durch die Tür. Achte auf den Wächter, der von links kommt. Nimm seine Sicherheitskarte ebenfalls an Dich und folge dem Weg hinter der nächsten Tür.

Klettere die Kisten hoch, doch achte auf den Wächter. Ducke Dich auf der zweitobersten Kiste, um seinen Verhaftungsversuchen zu entgehen, und erledige ihn. Schalte, auf der obersten Kiste angekommen, Deine IR-Kontaktlinsen ein, um die Laserstrahlen zu sehen. Setze den Deflektor ein ④ und wende Dich nach links.

Schalte die Wachen aus und plaziere Deine Kamera auf dem Kistenstapel bei dem Eingang zum Dach ⑤. Verstecke Dich hinter der Hütte und warte, bis eine patrouillierende Wache den Sicherheitscode eingegeben hat ⑥. Sammle die Kamera wieder ein, die alles gefilmt hat. Da Du den Code nun kennst, kommst auch Du durch die Tür. Nach der Schießerei auf dem Dach triffst Du hinter der Tür Candice.

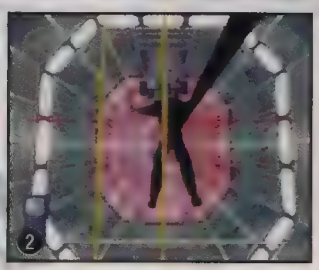
Mission: Der Terminalraum

Seile Dich in der Mitte des Schachtes langsam ab und achte auf die Laserstrahlen. Wirst Du von ihnen berührt, ziehe Dich schnell ein Stückchen nach oben oder unten. Während sich der Wächter im Raum befindet, darfst Du Dich keinesfalls von einem Strahl treffen lassen, da dies sofort den Alarm auslöst: Deine Mission wäre gescheitert ①.

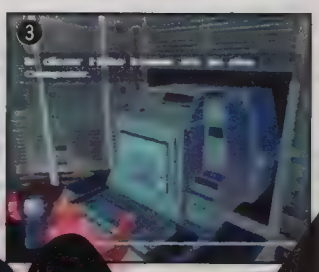
Drücke zunächst den Joystick nach vorne, um den Strahlen möglichst wenig Trefferfläche zu bieten. Den ersten gelben Laser umgehst Du folgendermaßen ②: Schalte auf Ego-Perspektive, um so die Entfernung genau einschätzen zu können. Hänge Dich in die normale Position und schwinge dann zur Seite. Sobald Du neben den Lasern bist, laß Dich ein Stück herab. Die anderen gelben Strahlen überwindest Du natürlich auf die gleiche Weise.

Wenn die letzten roten Laser überwunden sind und die Wache den Raum verlassen hat, laß Dich auf die Höhe des Kartenlesers herab und schwinge Dich zur Tür, um den Computer einzuschalten. Begib Dich nun auf die Höhe des Computers und schwinge Dich zu ihm ③ – alle nun folgenden Aktionen laufen automatisch ab. Nach getaner Arbeit geht es nach oben. Angenehmerweise sind die Laser jetzt ausgeschaltet.

Bleib vorsichtig und berühre keinesfalls den Boden der Halle

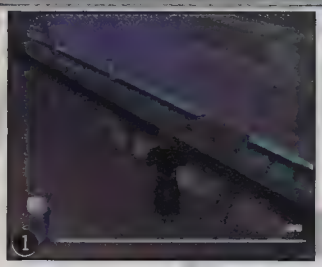


Die gelben Laserstrahlen sind etwas schwer zu umgehen

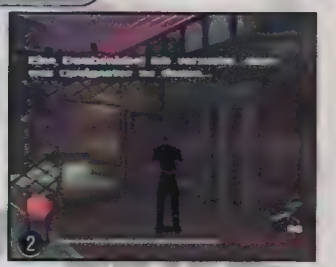


Der Computer ist Ziel dieser Mission, von der sehr viel abhängt

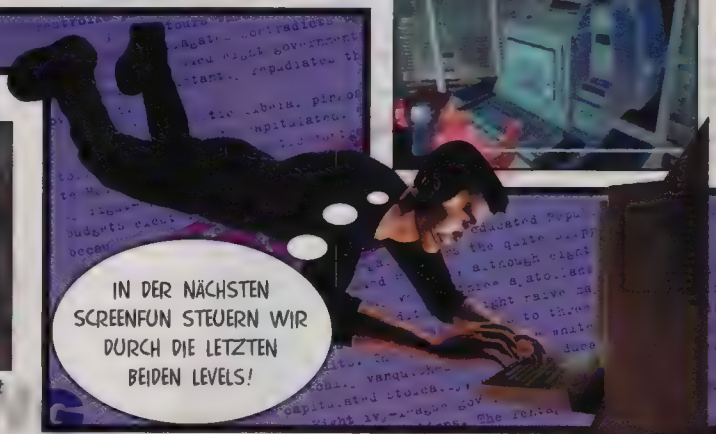
Mission: Flucht vom Dach



Halte Dich zunächst links, und springe zu den Kisten nach unten

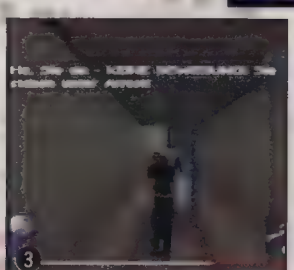


Jage die Rohre in die Luft, um damit die lästigen Wachen abzulenken

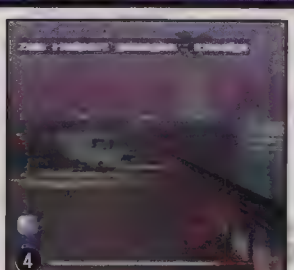


Wieder oben auf dem Dach, springe links über das Geländer nach unten ①. Klettere auf die Kisten und setze die IR-Kontaktlinsen ein. Springe über die Strahlen nach unten. Wahrscheinlich wirst Du getroffen, daher solltest Du darauf achten, daß Dich die Laserstrahlen nach unten schleudern und nicht zurück.

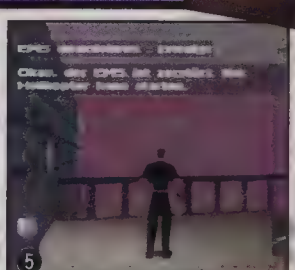
Bringe den Sprengstoff-Kaugummi an den Rohren an, um die Wachen abzulenken ②. Laufe zur Tür, durch die Du diesen Dachabschnitt zwei Levels zuvor betreten hast, und öffne sie. Mach sofort ein paar Schritte zurück, damit Dich die Wache nicht verhaften kann ③. Schalte sie aus und laufe zum Heli-Landeplatz ④. Entferne den EMS und zerstöre ihn, indem Du ihn wegwirfst ⑤. Sause dann zum Hubschrauber und verschwinde!



Vorsicht! Hinter der Tür lauert Dir eine Wache auf – trete zurück



Der Helikopter steht schon für Dich bereit, jetzt mußt Du...



...nur noch den EMS aus der Wand entfernen und zerstören

Text: Frank Glaser, Michael Martin

Guillemot

Phoenix, der Rest ist Asche!

MAXI GAMER PHOENIX

Featuring Voodoo Banshee™

- **Außergewöhnliche 2D Qualität**

  100 Mhz / 128-Bit Architektur.
  100% Hardwarebeschleunigung.

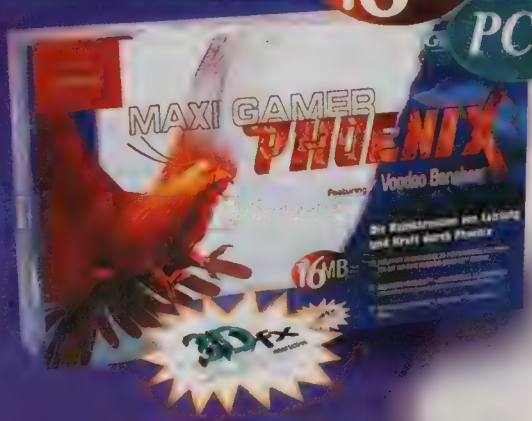
- **Kompromißlose 3D Leistung für den 3D-Spiele Kick**

  Voodoo Banshee™ Prozessor, auf Voodoo² ™ Technologie basierend
  100% kompatibel zu allen 3D Spielen : Glide™, Direct3D™ und OpenGL®.

AGP

16MB

PCI



GUILLEMOT GmbH
Zimmerstr. 19
40215 Düsseldorf
Tel. 0211/338000 - Fax 0211/3380020

www.guillemot.com

„Forsaken": Der Beifahrer ist wohl keine große Hilfe...

3D-Shoot

Forsaken

Levelanwahl: Drückt im Bildschirm mit der Nachricht „Press Start" die Tasten Ⓐ R Z ↑ ↑ C▲ C▼ C▼.

Als Bestätigung für die richtige Eingabe erscheint der Satz „MISSIONS OPEN"

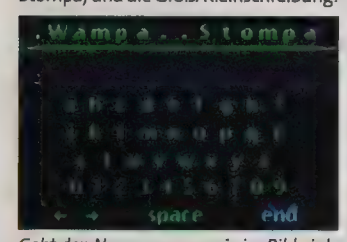
Im spannenden Battle-Modus sind jetzt sämtliche Missionen „VERFÜGBAR"

Im letzten Einsatz „TOD DEN INVASOREN" erwarten Euch extraheiße Gefechte!

Shadows of the Empire

Freischalten des geheimen Debug-Modus: Ihr benötigt etwas Geduld und Fingerfertigkeit – aber nicht verzweifeln, der Cheat funktioniert, die folgenden Bilder beweisen es!

Zuerst erstellt Ihr einen Charakter namens **„ . Wampa . . Stompa"**, wichtig dabei sind die drei Leerzeichen (hier als Punkte: eins vor Wampa und zwei vor Stompa) und die Groß/Kleinschreibung!



Gebt den Namen genau wie im Bild ein!

Startet nun den ersten Level mit dem eben geschaffenen Charakter und pausiert dann das Spiel. Haltet jetzt die folgenden Tasten gedrückt:

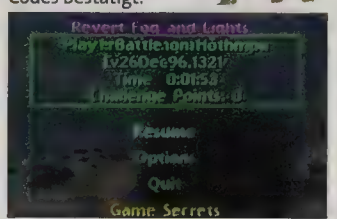
C▲+C▼+C◀+C▶+Z +L+R+←+A◀(halb)

Achtung: Bewegt dabei den Analog-Stick nicht ganz nach links, sondern verharrt in einer Position zwischen links und der Ausgangsstellung! Haltet diese Kombination für zirka 5 Sekunden gedrückt, bis ein dumpfer Sound die richtige Eingabe bestätigt.

Bewegt nun den Analog-Stick langsam von der halblinken in die halbrechte Stellung (alle anderen Knöpfe bleiben weiterhin gedrückt) und wartet, bis ein Ton die Eingabe bestätigt.

Zum Abschluß bewegt Ihr den Analog-Stick nochmal in die linke Mittelstellung (also genau wie am Anfang, alle anderen Knöpfe bleiben gedrückt), und wartet den Sound ab.

Nun taucht am oberen Bildschirmrand ein violetter Schriftzug auf, der Euch die (hoffentlich) korrekte Eingabe des Codes bestätigt.



Wenn dieser violette Schriftzug erscheint, habt Ihr alles richtig gemacht

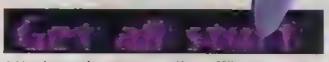
Wenn sich der Cursor auf der erleuchteten „Resume"-Schriftzeile befindet, könnt Ihr mit ← und → alle Optionen im Debug-Menü durchscrollen. Zum Auswählen scrollt Ihr auf die gewünschte Option und setzt das Spiel fort. Ist der Debug-Modus einmal aktiviert worden, kann das Menü immer wieder geöffnet werden, indem Ihr das Spiel pausiert und noch einmal

C▲+C▼+C◀+C▶+Z +L+R+←+A◀(halb)

für etwa 1 Sekunde gedrückt haltet (mit zwei Händen, Nase oder Mund).

Zusätzlich könnt Ihr im Pausenmenü unter „Game Secrets" drei Tips abrufen.

Zwei der Spielgeheimnisse: Probiert doch einfach mal aus, was passiert...

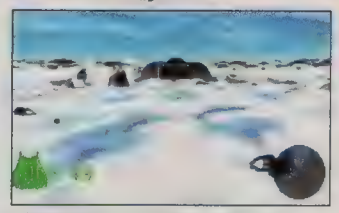


Mit dem Cheat „Get all stuff" ...

...werden Eure angeschlagene Gesundheit (Health) und die knappe Munition...

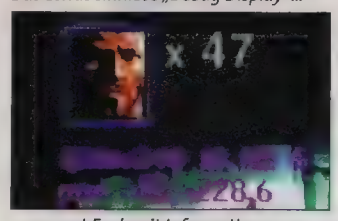
...auf den Höchstwert 100 gesetzt

Die Schummelei „50 Lives"...



...läßt Euch mit 50 Leben losfliegen

Das etwas sinnlose „Debug Display"...



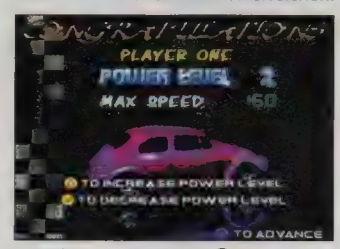
...versorgt Euch mit Informationen, die Ihr in Wirklichkeit gar nicht braucht

Zusätzlich findet Ihr noch einige andere praktische Cheats, etwa den Level-Skip

Speed

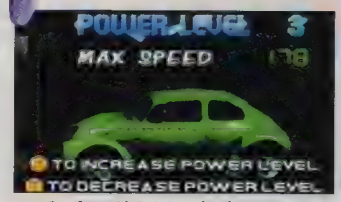
Cruis'n World

Autos auf- und umrüsten: Zu diesem Zweck müßt Ihr im Championship-Modus bestimmte Punktzahlen erreichen.

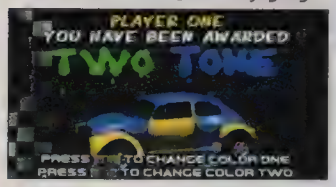


8 Punkte: *Ihr könnt mit C▲ im Auto-Auswahlbild den „Power Level 2" wählen*

20 Punkte: *Wählt Euch eine Farbe aus*



100 Punkte: *Ab jetzt steht der superschnelle „Power Level 3" zur Verfügung*



150 Punkte: *Freie Fahrt für Künstler – lackiert Euren Wagen in zwei Farben!*

Sport

Kobe Bryant in NBA Courtside

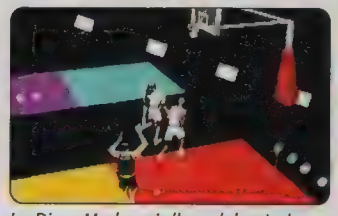
Bonus-Teams: Für drei Bonus-Teams stellt Ihr im Hauptmenü den Cursor auf **„Pre-Season"**, haltet L gedrückt und betätigt Ⓐ. Nun stehen drei neue Mannschaften – Nintendo, N64 und Left Field Productions – zur Wahl.

Disco-Modus: Diesen Modus schaltet Ihr an, indem Ihr das laufende Spiel unterbrecht und dann folgendes drückt: Ⓐ C▲ ↓ ↑ C▼ R R Ⓑ C▶ C▶ Z

Die drei Bonus-Teams bekommt Ihr, wenn Ihr mit gedrückter L-Taste ins „Pre-Season Matchup" geht

Die sehr guten neuen Mannschaften...

...tragen Ihr Logo auf dem Sporthemd



Im Disco-Modus wird's noch bunter!

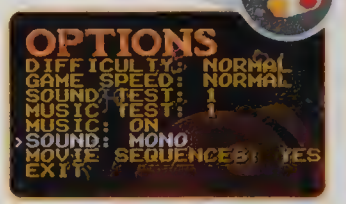
Text: Andreas von Lepel

Fight

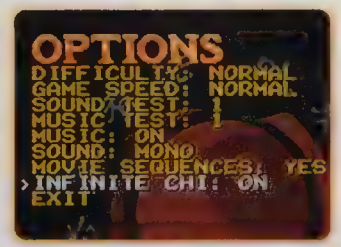
Dragon – The Bruce Lee Story

Wollt Ihr unendlich viel Chi (chinesisch für „innere Kraft") besitzen? Folgt dem bebilderten Weg zur Weisheit, dann wird sie mit Euch sein!

SNES



Stellt zuerst denn SOUND auf „MONO" und tippt dann SELECT Ⓐ L Ⓐ R Ⓨ



Der neue Menüpunkt „INFINITE CHI" erscheint. Ihr müßt ihn auf „ON" stellen

Ab jetzt hat Bruce Lee immer genug Chi

Fight

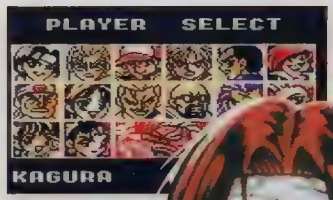
The King of Fighters

In diesem Fightspiel haben sich fünf Bonuskämpfer versteckt, Ihr müßt sie mit SELECT und START hervorlocken.

GAMEBOY

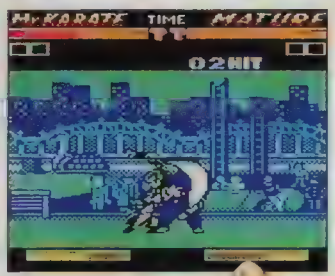
Drückt während des Logos (so oft, wie im Kasten links angegeben) die Taste SELECT

...und Mr.KARATE vervollständigt



Die anderen geheimen Fighter wählt Ihr über die Bilder der normalen Charaktere Chizuru, Iroi und Leona aus

Das normale Charakter-Auswahlbild...



Mr.KARATE teilt eine gute Ohrfeige aus

...wird durch den geheimen GOENITZ...

Die „King of Fighters"-Serie schlägt sich selbst auf dem Gameboy gut

Cheats

So erscheint Goenitz:
Drückt 3x SELECT während des Takara-Logos.

So erscheint Mr.Karate:
Drückt 20x SELECT während des Takara-Logos.

So erscheint Kagura:
Aktiviert den „Mr.KARATE"-Code, bewegt den Cursor auf Chizuru und drückt START.

So erscheint Crazy Iroi:
Aktiviert den „Mr.KARATE"-Code, bewegt den Cursor auf Iroi und drückt START.

So erscheint Crazy Leona:
Aktiviert den „Mr.KARATE"-Code, bewegt den Cursor auf Leona und drückt START.

So werden die Spieler zufällig ausgewählt (Random Mode):
Gleichzeitiges Drücken von START + Ⓐ+Ⓑ im Charakter-Auswahlmenü.

Rock 'n' Rumble

The Glove
Fühle Dein Spiel! Analoges und digitales Steuern direkt mit Deiner Hand. Für PlayStation!
Unverb. Preisempf. 129,95 DM

PSX Lenkrad MK II
Das beliebte PSX-Lenkrad jetzt mit verbessertem Handling.
Unverb. Preisempf. 139,95 DM

Das offizielle „Tekken 3"-Buch
Auf 200 farbigen Seiten erfährst Du alles über Namcos grandioses PlayStation-Spiel.
Nur 24,95 DM

LX4 Lenkrad mit Rumble-Technik
Das erste NG4-Lenkrad, bei dem Du Vibrationen und Kurvenlage spürst. Benötigt keine Batterien!
Unverb. Preisempf. 139,95 DM

LX4 Tremor
Das Rumble Pak, das keine Batterien benötigt.
Unverb. Preisempf. 29,95 DM

LX4 Tremor + 1MB
LX4 Tremor mit integrierter Memory Card
Unverb. Preisempf. 44,95 DM

Jetzt im gut sortierten Fachhandel!

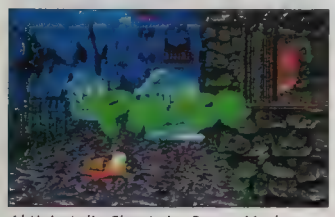
Vidis Electronic Vertriebs GmbH • Bloher Chaussee 85-89 • 22763 Hamburg • Tel. 040 / 39 10 40 40

SATURN

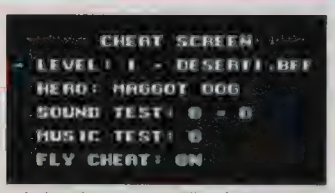
Jump & Run

Bug Too!

So bekommt Ihr das Cheat-Menü: Startet ein neues Spiel und haltet es mit dem START-Knopf an. Drückt nun:
L Ⓐ Ⓩ Ⓨ ← → Ⓐ ↓ → L
Es erscheint ein Fenster, in dem Ihr zum Beispiel Levels direkt anwählen oder den Flugmodus aktivieren könnt. Benutzt zum Fliegen einfach Ⓨ.
So werdet Ihr unbesiegbar: Gebt ebenfalls im **Pause-Modus** ein:
R → Ⓐ L → Ⓐ ↓ Ⓨ
Ab sofort können Euch die Gegner nichts mehr anhaben, die Fallen fügen Euch jedoch immer noch Schaden zu.

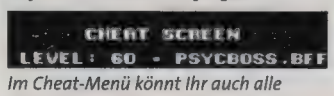


Aktiviert die Cheats im Pause-Modus

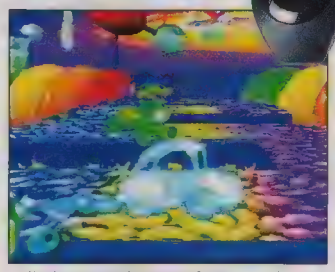


Schaltet Ihr „FLY CHEAT" auf „ON"...

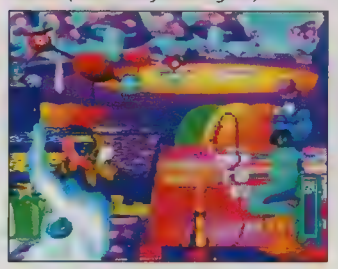
...dann könnt Ihr durch Druck auf Ⓨ einfach durch die Levels fliegen!



Im Cheat-Menü könnt Ihr auch alle 60 Levels einzeln anwählen



Falls Ihr in Level 60 zu oft verwundet werdet (Euer Held flackert grün)...



...dann schaltet auf die Unverwundbarkeit. Selbst der Boß kann Euch jetzt mit seinen Rauchkringeln nichts anhaben!

Im Abspann verabschieden sich die drei Recken – doch es geht noch weiter...

...Bug erzählt Euch, in einem Regiestuhl sitzend, ein paar witzige Sachen!

MEGA DRIVE

Jump & Run

Taz Mania

Um die Cheats freizuschalten, haltet Ihr im **Titelbild** Ⓐ+Ⓑ+Ⓒ auf beiden Joypads gedrückt und betätigt dann zweimal START auf dem 1. Pad.

Danach könnt Ihr im Spiel die folgenden Cheats anwenden.

Cheats

In den nächsten Level springen:
START, Ⓐ+Ⓑ+Ⓒ

Unverwundbarkeit:
START Ⓑ

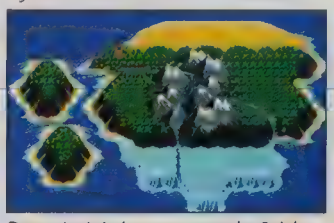
Unverwundbarkeit abschalten:
START Ⓐ

Beliebigen Level auswählen:
START Ⓒ

Schaltet die Cheats im ersten Titelbild frei

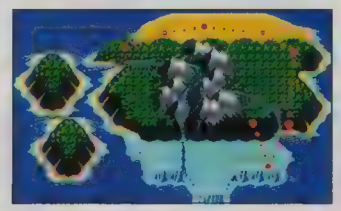
Nach dem ersten Druck auf START erscheint dieses zweite Titelbild...

...und nach dem zweiten Druck auf START erfahrt Ihr die Geschichte Tazmaniens



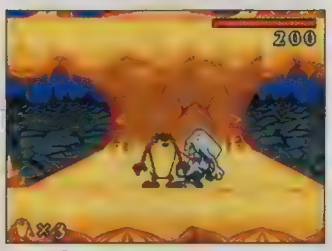
Dann startet ein ganz normales Spiel...

...aber mit einem Unterschied: Ab jetzt könnt Ihr in der PAUSE schummeln!

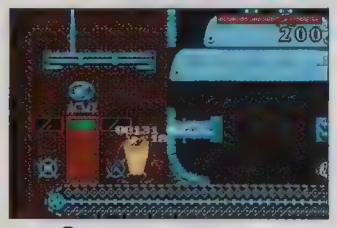


START, Ⓐ+Ⓑ+Ⓒ: *Mit dieser Kombination springt Ihr auf der Inselkarte...*

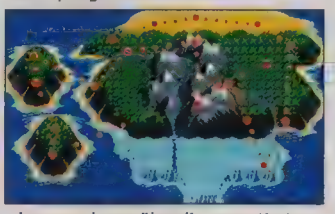
...immer einen Level weiter



START Ⓑ: *Dieses Würfelmonster will Euch einen Arm abkauen – das klappt aber dank der Unverwundbarkeit nicht!*



START Ⓒ: *Nach Einstellen des Wunschlevels springt Ihr als Inseltourist...*



...kreuz und quer über die ganze Karte...

...bis hin zum romantischen Abspann

Super Hang On

*Haltet im **Titelbild** die Tasten Ⓐ+Ⓑ gedrückt und benützt dann Ⓒ*

Das bis dahin gut versteckte Optionsmenü mit den Sprach- und Schwierigkeitseinstellungen erscheint

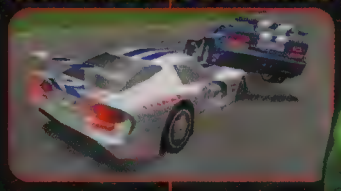
Text: Andreas von Lepel

BEWAFFNET.
BÖSE.
BRUTAL.
BALD AUF IHRER
PLAYSTATION.
SMALL SOLDIERS
SPANNENDES SPIEL. KLEINE KRIEGER.
PlayStation
DreamWorks Interactive
ELECTRONIC ARTS

Die Tachonadel ist Ihr einziges Tempolimit!

VIPER Racing

Atemberaubende Crashszenen



Super-detaillierte 3D-Grafik

Flugsimulation auf vier Rädern

In Kürze überall zum
BISSIGEN PREIS
erhältlich!
Optimiert
für jegliche
3D-HARDWARE!

Fühlen Sie es? Dieses Auto ist die pure Power! Zähmen Sie die Standardmodelle und bauen Sie Ihre Viper zum 700 PS-GTS-R-Monster aus! Beweisen Sie Ihr Können im Arcade- oder Simulationsmodus und gewinnen Sie vier Ligen! Zahlen Sie den Preis für Rücksichtslosigkeit dank der hyper-realistischen Schadensphysik! Und fahren Sie, wo immer Sie wollen – auf oder jenseits der Straße!

Die neuesten Infos unter:
www.sierra.de

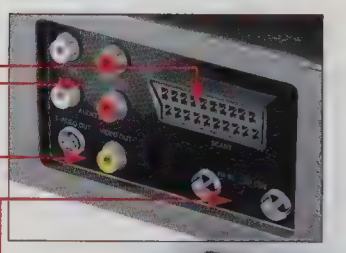
SIERRA

© 1998 Monster Games, Inc. Veröffentlicht von Sierra On-Line, Inc. ® und ™ sind eingetragene Warenzeichen von oder lizenziert an Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Dodge ist ein eingetragenes Warenzeichen der Chrysler Corporation, USA und wird unter Lizenz benutzt. © CHRYSLER CORPORATION.

SO FUNKTIONIERT EIN VIDEO-REKORDER

VHS bedeutet „Video Home System“. Hier steht, was in VHS-Rekordern und den noch leistungsfähigeren S (Super)-VHS-Rekordern alles steckt.

Anschlüsse Rückseite



- TV-Geräte mit Scartbuchse – auch Euro-AV genannt – werden über den Scart-anschluß (20-poliger Stecker) mit dem Videorekorder verbunden.
- TV-Geräte ohne Scartbuchse werden mit einem VHS-Rekorder über den gelben Cinch-Stecker „Video out“ verbunden und mit einem S-VHS-Rekorder über den runden S-VHS-Stecker.
- Über die Cinch-Anschlüsse „Audio in“ und „Audio out“ (weiße und rote Anschlüsse) können eine HiFi-Anlage oder Aktivboxen angeschlossen werden.
- Über den Stecker „HF in“ wird der Rekorder an die Antenne angeschlossen. Über „HF out“ (heißt oft auch „TV“) wird das Antennensignal an den Fernseher weitergegeben.

Kopftrommel

- Das wichtigste Bauteil eines Videorekorders ist die Kopftrommel, auf der die Videoköpfe untergebracht sind. Die Videoköpfe lesen und bespielen das Videoband (mehr dazu im Kasten unten).

Videoband

- Das Videoband (hier rot) wird beim Einlegen in den Rekorder von zwei Zapfen links und rechts neben der Kopftrommel vorsichtig aus der Kassette gezogen. Über einen weiteren dicken Zapfen wird das Band so eingefädelt, daß es an den Videoköpfen auf der Kopftrommel zum Lesen oder Bespielen vorbeigeführt wird.
- Audio- und Videosignale sind schräg aufs Band aufgespielt. So liest immer ein Kopf gerade Daten aus – der Info-Fluß ist beständiger und in Folge der Bildaufbau besser. Darum dreht sich die Kopftrommel auch leicht schräg um ihre Achse.

Anschlüsse Vorderseite

- Hinter der Blende an der Vorderseite des Rekorders befinden sich oft die Anschlußmöglichkeiten für Camcorder.
- In der Mitte ist hier eine Buchse für S-VHS-Kameras, rechts unten (hier gelb) der Cinch-Stecker für eine VHS-Kamera. Links daneben liegen die beiden Audio-Eingänge für die Kamera.
- Oben gibt es zwei Regler für die manuelle Feinabstimmung von Bild und Ton.

Kassettenschacht

- Moderne Videorekorder haben den Einfuhrschacht für die Kassette an der Vorderseite und nicht mehr oben auf dem Gehäuse wie alte Top-Lader. Beim Einlegen der Kassette spürt man erst einen leichten Widerstand, dann wird die Kassette ab einem bestimmten Punkt in das Gehäuse hineingezogen.

Bedientasten

- An der Vorderseite eines Videorekorders gibt es bei jedem Gerät die grundlegenden Bedientasten wie Ein/Aus (ganz links), schneller Vor- und Rücklauf, Pause, Stop, Abspielen und Aufnahme. Dazu kommen rechts neben Datum- und Zeitanzeige noch die Einstelltasten für die Programmierung.

INFO

Das gilt es beim Kauf zu beachten

Hier kannst Du Geld sparen!

- **HiFi-Sound zum Sparpreis:** Schon ab ungefähr 500 Mark gibt es VHS-Rekorder mit HiFi-Sound. Wenn Du die Aktivboxen des Computers oder die Stereoanlage am Rekorder anschließt, erhältst Du selbst mit einem Mono-Fernsehgerät tollen Stereo-Sound.

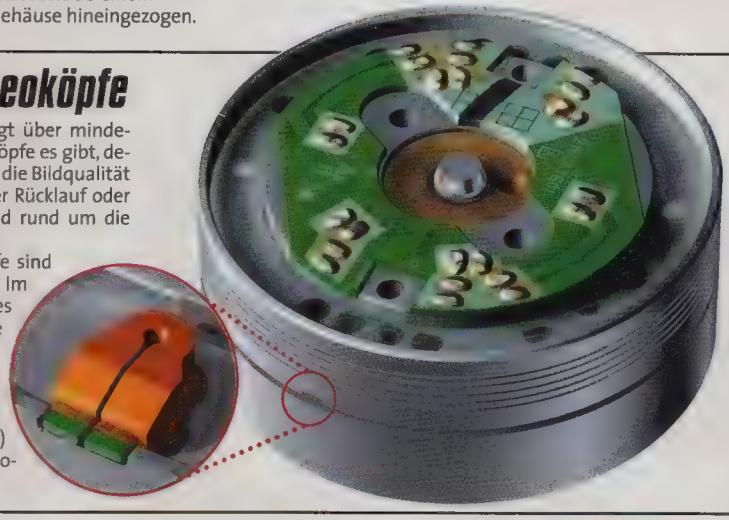
Hier mußt Du Mehrkosten einplanen!

- **Alle Komponenten müssen aufeinander abgestimmt sein:** S-VHS-Rekorder gibt es derzeit für rund 1000 Mark aufwärts. Sie bescheren aber nur dann eine sichtbar bessere Bildqualität, wenn das Video auf einer speziellen S-VHS-Kassette aufgespielt ist. Diese kostet jedoch leicht bis zu 30 Mark. Auch selbstgedrehte Filme müssen für optimale Qualität mit einer S-VHS-Kamera aufgenommen werden.

Funktion der Videoköpfe

Ein Stereo-Videorekorder verfügt über mindestens vier Videoköpfe. Je mehr Köpfe es gibt, desto besser und störungsfreier ist die Bildqualität bei Zeitlupe, schnellem Vor- oder Rücklauf oder bei Einzelbildern. Die Köpfe sind rund um die Kopftrommel angebracht.

Mindestens zwei dieser Köpfe sind für die Audiosignale zuständig: Im äußeren Rand des Videobandes liegt die Mono-Audiospur. Sie kann auch von Mono-Rekordern gelesen werden. Der andere Kopf kann auch die HiFi-Audiodaten lesen, die wie die Videodaten schräg (von unten nach oben) über die gesamte Breite des Videobandes aufgespielt sind.



Text: Ulrike Goreßen · Illustrationen: Horst Kolodziejzyk

Mehr Performance fürs Heimkino

Sieben Videorekorder im Test:

JVC HR-S7500E
Philips VR 850
Toshiba V-728G
Grundig GV 8400
Orion VH-2898
Sony SLV-E730
Sony SLV-F900

Videorekorder werden immer besser und zugleich günstiger im Preis. Sieben Stereo-Geräte zwischen 500 und 1000 Mark zeigen in diesem Vergleichstest, was sie den Augen und Ohren zu bieten haben.

VHS-Rekorder (1) mit HiFi-Sound sind auch für Besitzer kleinerer Sparkonten bezahlbar geworden. Schon ab zirka 500 Mark gibt es Geräte, die Film- und Fernseh-Fans, aber auch Hobby-Filmer in den eigenen vier Wänden mit einer Fülle komfortabler Funktionen verwöhnen wollen.

Was kann man von einem guten HiFi-Videorekorder erwarten?

● **Stereo-Sound:** Ein VHS-HiFi-Rekorder kann Stereoton aufnehmen und abspielen. Dazu verfügt er über mindestens zwei Stereo-Audio-Köpfe (2).

Beim Abspielen des Videos hast Du die Wahl zwischen „Stereo", „Mono", „Rechts" oder „Links". Mit „Rechts" und „Links" wählt man die Sprache bei Zweikanalton-Aufnahmen. In Deutschland wird bei Spielfilmen manchmal neben der deutschen Synchronisation auch die Originalsprache angeboten. Mit einem Stereo-Videorekorder lassen sich beide Sprachversionen auch auf Video aufnehmen.

● **Bessere Bildqualität**: Stereo-Videorekorder verfügen über mindestens vier Videoköpfe. Zwei davon sind für den Audiobereich zuständig. Eine bessere Bildqualität als Mono-Geräte bieten sie dann noch nicht zwangsläufig, denn auch diese haben oft zwei Videoköpfe. Besseres Bild macht sich erst bei den Geräten bemerkbar, die sechs und mehr Köpfe vorweisen.

Als Faustregel gilt: Je mehr Videoköpfe ein Videorekorder hat, desto besser ist das Bild. Der Grund dafür ist einfach: Gibt es zwei Videoköpfe, hält immer einer der beiden den Kontakt zum Videoband. Die Aufnahme oder das Abspielen wird nicht unterbrochen, das Bild flimmert weniger.

Verfügt der Rekorder über sechs Videoköpfe, sorgen die zwei zusätzlichen Köpfe für bessere Bildqualität, etwa bei Standaufnahmen oder Zeitlupe. Es gibt weder extreme Störstreifen, noch flattern die Bildränder. Dazu kommt die Funktion „Longplay" (3), mit der sich die Bandlaufzeit verdoppeln läßt, allerdings auf Kosten der Bildqualität. Alle Videorekorder im Test bieten die Longplay-Funktion.

Welche Leistungsmerkmale sollte ein Videorekorder noch bieten?

● **Gute Ausstattung:** Der Rekorder sollte mindestens einen **Scart-Anschluß** (4) für den Fernseher bieten. Unterstützt das TV-Gerät die Funktion „EasyLink/NexTView" (5), übernimmt der Rekorder gleich beim ersten Einschalten automatisch die Programmplätze des Fernsehers. Hast Du zum Beispiel am TV-Gerät den Privatsender RTL2 auf Platz 6 gespeichert, wird er auch beim Videorekorder dorthin gespeichert. Das spart viel Zeit beim Programmieren. Außerdem kann man so bei Aufnahmen ohne ShowView-Funktion (6) die Sender nicht verwechseln.

Ein zweiter Scart-Anschluß erleichtert den Anschluß an die Satellitenschüssel oder einen Sender mit Decoder (etwa Premiere). Dieser Anschluß eignet sich aber auch hervorragend für alle, die für ein noch besseres Bild mit dem entsprechenden Scart-Kabel ihre Spielkonsole anstöpseln wollen.

Manche Leute besitzen noch einen älteren Fernseher, der deutlich weniger Speicherplätze bietet als es TV-Programme gibt, die per Kabel, Satellit oder Antenne zu empfangen sind. In diesem Fall programmiert man alle TV-Sender im Videorekorder. Moderne Geräte bieten dafür die bequeme Funktion „Automatischer Suchlauf". Du stellst am Fernseher nur den Video-Sendeplatz ein und kannst dann über die Fernbedienung des Rekorders

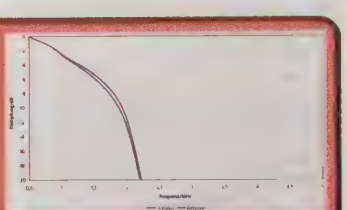
INFO

VHS oder S-VHS?

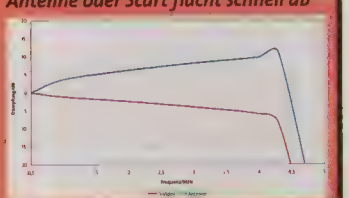
Mit dem JVC HR-S7500E wird jetzt zum ersten Mal ein S-VHS-Rekorder für unter 1000 Mark angeboten. Damit steht das Gerät preislich im Wettstreit mit guten VHS-Rekordern.

S-VHS (Super Video Home System) bietet eine um mindestens 30 Prozent höhere Bildqualität als VHS: VHS-Rekorder schaffen eine maximale Bildauflösung von 640 x 480 Bildpunkten. Ein S-VHS-Rekorder liefert dagegen eine Auflösung von 720 x 576 Pixeln.

Ein S-VHS-Rekorder kann die bessere Bildqualität jedoch nur darbieten, wenn die abgespielten Filme auch auf spezielle S-VHS-Videokassetten aufgenommen wurden. Videos auf einfachen VHS-Kassetten werden auch „nur" in VHS-Qualität abgespielt. Der S-VHS-Rekorder wechselt automatisch in die höchstmögliche Qualität.



Typisch VHS: Das Videosignal über Antenne oder Scart flacht schnell ab



Typisch S-VHS: Die Videosignale sind deutlicher, die Bilder somit auch

Text: Ulrike Goreßen · Fotos: Michael Kayser, AV T.O.P. Media GmbH (22)

alle Programme anwählen. Besonders bequem ist es, wenn die Fernbedienung des Videorekorders auch für den Fernseher geeignet ist. Dann braucht man nicht immer zwischen beiden Fernbedienungen zu wechseln.

Im Handbuch zum Videorekorder findest Du in der Regel eine Namensliste aller Hersteller, deren TV-Geräte sich mit der Rekorder-Fernbedienung ansprechen lassen. Doch kannst Du dann nur das Gerät selbst ein- und ausschalten sowie grundlegende Anwendungen ausführen, wie „Auswahl des TV-Senders", „Lautstärke leiser/lauter", „Heller" und „Dunkler".

Grundsätzlich kann man mit einem Stereo-Videorekorder selbst bei alten Mono-Fernsehern Stereo-Sound erhalten, und zwar über eine Stereoanlage. Dazu mußt Du die Stereoanlage nur an die Audio-Out-Anschlüsse an der Rückseite des Rekorders anschließen. Selbst kleine Aktiv-Lautsprecher reichen in vielen Fällen aus.

Fans ausländischer Filme sollten darauf achten, daß ihr Rekorder nicht nur die in Deutschland üblichen PAL-Signale ⑦ versteht, sondern auch Import-Videos aus den USA oder Japan im NTSC-Format ⑧ abspielen kann.

● **Hoher Bedienkomfort:** Die getesteten Videorekorder bieten eine Vielzahl komfortabler Funktionen: Du hast die Wahl zwischen verschiedenen Audioformen wie Stereo oder Mono, Du kannst Dir Standaufnahmen ansehen oder auf die Zeitlupe oder den Suchlauf wechseln. Wer mehrere Filme auf ein längeres Band aufspielt, der kann zwischen die Filme eine sogenannte Indexmarke setzen. Sie bewirkt, daß der Rekorder die Anfänge von neuen Filmen automatisch findet.

Wie komfortabel all diese verschiedenen Funktionen angewählt werden können, hängt sehr stark von der Fernbedienung ab. Der Test zeigt deutlich, daß es beim logischen Aufbau dieses wichtigen Bedienelements sehr große Unterschiede gibt. Bevor Du Dich darum für einen bestimmten Videorekorder entscheidest, laß Dir am besten vom Händler die wichtigsten Bedienungen an der Fernbedienung zeigen. Wähle den Rekorder, der für Deine Zwecke am komfortabelsten ist.

TiPS
Für Hobby-Videofilmer

Wer Videofilme dreht und selbst auf einen Videorekorder überspielen möchte, muß beim Kauf darauf achten, daß sein Rekorder passend ausgestattet ist. Das Gerät muß Anschlußbuchsen für Camcorder und Stereoton – nämlich je eine Buchse für Links und Rechts – an der Frontseite bieten. S-VHS-Rekorder verfügen neben einem normalen VHS-Eingang auch über einen speziellen Anschluß für S-VHS-Kameras, um den Vorteil der höheren Bildqualität zu behalten.

Einige Geräte bieten einen Mikrofon-Anschluß zum Hinzufügen von Kurzkommentaren oder einen Audio-Eingang zur kompletten Neuvertonung des Videos.

Der Bildgewaltige
JVC HR-S7500E

Der HR-S7500E von JVC ist der einzige S-VHS-Rekorder im Test.

Qualität: Bei der Bildqualität macht sich die höhere Bildauflösung von S-VHS äußerst deutlich bemerkbar. So erreichte das JVC-Gerät beim Abspielen eines Videos und bei der Wiedergabe des Fernsehprogramms über Antenne die beste Videoqualität.

Bei der Bewertung des Farb- und Helligkeitsrauschens bietet das Gerät gute Mittelwerte (siehe dazu den Info-Kasten „So haben wir getestet" auf Seite 94). Standbilder werden in bester Qualität dargestellt. Bei der Zeitlupe und dem Suchlauf sind nur minimale Störungen sichtbar. In beiden Fällen gibt es nur eine Geschwindigkeit.

Die Qualität des Stereo-Sounds läßt kaum Wünsche offen. Selbst bei einer Voll-Aussteuerung des Tons ist kaum Klirren oder Rauschen hörbar. Bei den analogen Tonaufnahmen kommt der HR-S7500E wie alle anderen Testgeräte nur auf befriedigende Werte.

Bedienung: Der JVC-Videorekorder läßt sich bestens und sehr einfach bedienen. Sowohl die Bedienungselemente am Gerät selbst als auch an der Fernbedienung sind griffig und sehr gut beschriftet. Mit dem JVC-Rekorder können Videos auch problemlos nachvertont werden. Was allerdings zu bemängeln ist: Das Handbuch ist zu kompliziert aufgebaut, und das Rückspulen einer Kassette dauert lang.

Besonderheit: Das Gerät bietet einen Extra-Schnittstellen-Anschluß für VHS- und S-VHS-Camcorder.

Fazit: Mit dem S-VHS-Rekorder von JVC bekommt man für ungefähr 1000 Mark die beste Bild- und Tonqualität in diesem Testfeld. Ein echter Sieger.

Bedienkomfort: Der Drehknopf (r.) ist griffig, und es können VHS- und S-VHS-Camcorder (l.) angeschlossen werden

Erfreulich: Der JVC-Videorekorder bietet sogar zwei Scart-Anschlüsse an

Gut gegliedert: Die Fernbedienung ist logisch aufgebaut und bietet auch durch ihre Beschriftung hohen Bedienungskomfort

HR-S7500E
S-VHS-HiFi-Rekorder
ca. 1000 DM | Hersteller: JVC
www.jvc.de
Erste Wahl für alle, die beste Bildqualität und sehr guten Stereoton haben wollen
1

Lexikon

Hier findet Ihr die wichtigsten Fachbegriffe erklärt, die im Zusammenhang mit VHS- und S-VHS-Stereo-Rekordern immer wieder auftauchen.

① VHS-Rekorder
Der gängige Ausdruck VHS ist die Abkürzung für „Video Home System". Die ersten Videorekorder in Mono-Qualität kamen Ende der 70er Jahre auf den Markt.

② Stereo-Audio-Köpfe
Ein Stereo-Videorekorder verfügt über mindestens zwei Audioköpfe und zwei Videoköpfe. Sie befinden sich auf der Kopftrommel, welche sich beim Lesen und Beschreiben einer Videokassette in leichter Schräglage sehr schnell um die eigene Achse dreht. Dabei werden die Video- und Audioköpfe am Videoband entlanggeführt. Sie lesen die Video- und Audiodaten aus oder beschreiben das Band.

Mono-Videorekorder besitzen lediglich einen Audiokopf. Mono-Audiodaten benötigen weniger Speicherplatz als Stereodaten. Aus diesem Grund wurden die Audiodaten von Anfang an immer auf eine spezielle Spur am Rand des Bandes geschrieben. Viele Stereo-Videorekorder haben deshalb einen zusätzlichen dritten Audiokopf, der für die Monodaten am Bandrand zuständig ist. Selbst aktuelle Stereo-Rekorder

SIND DREI AUF EINMAL ZUVIEL FÜR DICH?

INFO

So haben wir getestet

Alle sieben Videorekorder wurden den folgenden Tests unterzogen.

• Qualität
Ein öffentlich bestellter und vereidigter Sachverständiger für Audio- und Videotechnik überprüfte im Meßlabor die folgenden Qualitätsmerkmale.

• **Bildqualität:** Die bestmöglichen Videoaufnahmen über Fernseher und Antennenbuchse wurden mit einem Frequenzmeßgerät überprüft.
Zuerst wurden mit dem Test-Videorekorder unter optimalen Bedingungen Bild und Ton aufgenommen. Optimale Bedingungen heißt hier: Benutzt wurde ein **hochwertiges Videoband** (in den S-VHS-Rekorder wurde eine S-VHS-Kassette eingelegt), und eingestellt wurde das **beste Antennensignal**. Diese Qualitätskriterien galten auch für das Fernsehgerät.
Neben den **Videofrequenzen** (Dauer und Qualität der Bildsignale) wurde auch überprüft und bewertet, wie hoch die **Detailauflösung** der Aufnahmen ist, und ob es dabei zu sichtbaren **Saumkanten** (Farbbrüchen) kommt.
Ein weiteres Kriterium bei der Bewertung der Bildqualität war das jeweilige **Rauschverhalten bei Helligkeit und Farbe**. Dazu wurde auf jeden Videorekorder eine weiße Videosequenz (Helligkeit) und eine rote Videosequenz (Farbe) aufgespielt. Mit dem Frequenzmeßgerät wurde überprüft, ob der Rekorder Schwierigkeiten bei der Aufnahme einer Farbe hat (ob das Bild rauscht) oder nicht.
Als letztes wurde hier noch überprüft, ob Störungen beim **Standbild**, bei der **Zeitlupe** und beim **Suchlauf** (schneller Vor- und Rücklauf) sichtbar sind.

• **Tonqualität:** Alle Videorekorder im Test bieten die HiFi-Norm. Hier hat das Labor gemessen, ob es bei HiFi- und Mono-Aufnahmen zu **Verzerrungen** (Klirren bei Voll-Aussteuerung) oder **Rauschen** kommt.

• Bedienungskomfort
Bei der Bewertung des Bedienungskomforts wurden überprüft:
– die Verständlichkeit der **Bedienungsanleitung** (Handbuch)
– die Handhabung und der Funktionsumfang der **Fernbedienung**
– die **Lesbarkeit aller Bedienelemente** am Rekorder und der Fernbedienung.
– Dazu kam die Bewertung aller Extra-Funktionen eines Videorekorders, die dem Anwender die Bedienung komfortabler machen, zum Beispiel der Einsatz von **ShowView**, **Senderprogrammierung** und **Restzeit-Anzeige**.

• Weitere Leistungsmerkmale
Als zusätzliche Leistungs- und Qualitätsmerkmale wurde überprüft:
– die **Umspulzeit**, das heißt hier, wieviel Zeit der Videorekorder benötigt, um eine Kassette mit einer Lauflänge von 240 Minuten komplett zurückzuspulen.
– die Anzahl der **Zeitlupen- und Zeitraffergeschwindigkeiten**
– die Möglichkeit, **Videos nach dem NTSC-Standard abzuspielen**
– ob und wenn ja, welche **Anschlüsse an der Frontseite für Camcorder** es gibt
– ob es einen **Anschluß für Satelliten-Empfänger oder Decoder** (zum Beispiel für Premiere) gibt
– ob es einen **zusätzlichen Audio-Eingang auf der Rückseite** sowie einen **extra Mikro-Eingang** gibt.

• Gesamtnote
Das wichtigste Kriterium für die Bewertung war die Bildqualität. An zweiter Stelle stand die Tonqualität. Funktionsumfang, Bedienkomfort und Ausstattungsfülle rundeten die Gesamtbewertung ab.

Der Reichhaltige

Philips VR 850

Die Fernbedienung ist sehr komfortabel. Man kann bis zu fünf unterschiedliche Zeitraffer-Geschwindigkeiten einstellen

Der Philips VR 850 besticht durch seine reichhaltige Ausstattung.

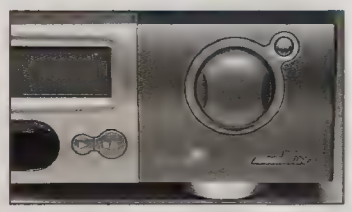
Qualität: Bei der Bildqualität liegt das Gerät im hinteren Testfeld. Einerseits bietet er für einen VHS-Rekorder eine erstaunlich hohe und klare Detail-Auflösung, andererseits kommt der VR 850 auf unbefriedigende Werte bei den Videofrequenzen. Sie fallen sehr flach aus. Auch seine Fähigkeit, Helligkeit und Farben darzustellen, ist eher schwach. Beim Suchlauf, der Zeitlupe und dem Standbild schneidet der Rekorder wiederum gut ab.

Die Tonqualität des Philips-Geräts ist dagegen rundherum prima. Bei der Bewertung überrundet der Rekorder sogar den Testsieger von JVC.

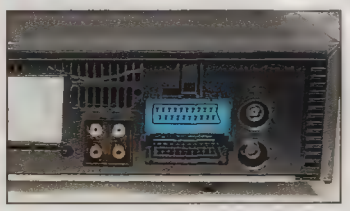
Bedienung: Der VR 850 ist trotz seines enormen Funktionsumfangs sehr anwenderfreundlich in Sachen Bedienung. Die Fernbedienung und die Steuerelemente an der Gerätevorderseite sind verständlich beschriftet und logisch angeordnet.

Besonderheit: Der VR 850 hat einen stattlichen Lieferumfang. Als einziger Rekorder bietet er ein TV-Anschlußkabel (Scart) an. Erfreulich ist auch, daß im Paket gleich eine bespielte Videokassette beiliegt („Das Fünfte Element" mit Bruce Willis). Auch hat Philips den Videorekorder mit sehr vielen Funktionen ausgestattet. So kann der Anwender zwischen drei verschiedenen Zeitlupen- und fünf Zeitraffergeschwindigkeiten wählen. Als einziges Testgerät verfügt der VR 850 auch über einen extra Mikrofoneingang und einen zusätzlichen Audio-Eingang, über den man Videos nachvertonen kann.

Fazit: Wer Wert auf hohen Funktionsumfang legt, der greift zum VR 850.

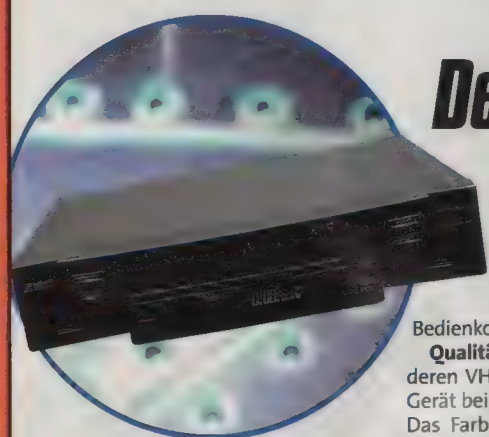


Futuristisch: Einfachste Handhabung verspricht der griffige Drehknopf



Alles inklusive: Das Gerät ist auch an der Rückseite bestens ausgestattet

Philips VR 850
VHS-HiFi-Rekorder
ca. 1000 DM | Hersteller: Philips
www.philips.de
Interessant für alle, die Videos selbst nachvertonen wollen und Funktionsvielfalt suchen
2



Der Spartanische

Toshiba V-728G

Verwirrend: Die Fernbedienung ist sehr unübersichtlich. Anders als bei fast allen anderen Testrekordern ist sie nicht für den Fernseher geeignet

Toshibas V-728G konzentriert sich mehr auf Bild- und Tonqualität als auf Bedienkomfort oder Anschlußvielfalt.

Qualität: Im Vergleich mit den anderen VHS-HiFi-Rekordern bietet das Gerät bei der Bildqualität gute Werte. Das Farbrauschen ist auffällig, aber nicht störend. Details werden vom Rekorder sehr sauber aufgenommen und wiedergegeben. Auch bei Standbildern und der Zeitlupe zeigt er sich von seiner besten Seite. Einzig beim Suchlauf reagiert der V-728G empfindlich mit starken Störstreifen.

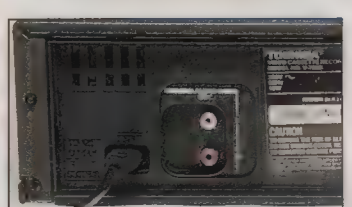
Bei der HiFi-Tonqualität erreichte der Toshiba-Rekorder die besten Bewertungen des gesamten Testfelds.

Bedienung: Der Hersteller hat sich so sehr bemüht, besonders gute Bild- und Tonqualität für relativ wenig Geld zu bieten, daß der Bedienkomfort dabei etwas auf der Strecke bleibt. Die Bedienungsanleitung kann höchstens befriedigend genannt werden. Auch die Fernbedienung verwirrt mehr, als komfortabel und bequem zu sein.

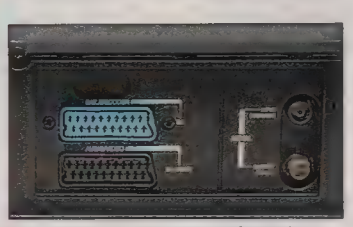
Unerfreulich ist, daß man die Abschaltzeit nach einer Sofortaufnahme nicht einstellen kann. Bei allen anderen Testkandidaten geht das.

Besonderheiten: Das Gerät ist sehr sparsam ausgestattet. Es hat keine Anschlußmöglichkeiten für Kameras oder andere Rekorder an der Vorderseite. Dafür schaltet der V-728G automatisch auf das entsprechende Bildformat 16:9 oder 4:3 des gesendeten Programms um. Diese Funktion bietet sonst nur noch das Philips-Gerät (o.).

Fazit: Wer von einem Videorekorder gute Bild- und Klangqualität erwartet und sonst nichts weiter, ist mit dem Toshiba V-728G bestens bedient.



Mager: Neben dem Netzstecker gibt es nur die Audio-Out-Stecker Links/Rechts



Angenehm: Der V-728G verfügt über zwei Scart-Anschlüsse an der Rückseite

V-728G
VHS-HiFi-Rekorder
ca. 800 DM | Hersteller: Toshiba
www.toshiba.de
Die gute Bild- und Tonqualität muß man beim V-728G mit karger Ausstattung bezahlen
2

Der Sperrige

Grundig GV 8400

Die Gefahr der Fehlbedienung steigt durch Mehrfachbelegung der Bedienknöpfe

Gute Grundausstattung: Auch dieses Gerät bietet zwei Scart-Anschlüsse

Grundigs VHS-Rekorder GV 8400 bietet bei einem Preis von zirka 800 Mark nur durchschnittliche Funktionen.

Qualität: Die Bildqualität verweist den Rekorder auf einen hinteren Platz im Testfeld. Negativ fällt vor allem das massive Helligkeitsrauschen auf. Die Qualität der Standbilder, Zeitlupe und des Suchlaufes ist in Ordnung.

Extrem geringes HiFi-Rauschen und ein geringer Klirr-Faktor bei der Voll-Aussteuerung im Stereo-Audiotest zeugen von besten Audiowerten.

Bedienung: Nur auf den ersten Blick wirkt das Gerät dank weniger Bedienungselemente einfach aufgebaut. Durch teilweise Mehrfachbelegung der Knöpfe muß man sich intensiv mit der Bedienungsanleitung befassen. Doch die ist erfreulicherweise gut verständlich geschrieben.

Minimalistisch: Angenehm übersichtlich wirkt die Fernbedienung, doch leider ist sie etwas umständlich gegliedert

Fazit: Der GV 8400 ist zwar ein stabil gebauter, aber ansonsten nur durchschnittlicher VHS-HiFi-Videorekorder. Das Gerät verfügt auch über keine außergewöhnlichen Qualitäten oder Funktionen, die das wettmachen.

GV 8400
VHS-HiFi-Rekorder
ca. 800 DM | Hersteller: Grundig
www.grundig.de
Zuviel Durchschnitt bei Qualität und Funktionsumfang, um sich mit anderen Geräten zu messen
3

Der Preiswerte

Orion VH-2898

Übersichtlich: Der Orion-Rekorder glänzt durch klare Bedienelemente

Komplette Ausstattung: An der Rückseite sind zwei Scart-Anschlüsse angebracht

Zum Dumping-Preis von 500 Mark schickt Orion den VH-2898 in den Test.

Qualität: Dieser VHS-HiFi-Rekorder schneidet bei der Messung der Videofrequenz am schwächsten ab, liefert aber eine mehr als ausreichende Bildqualität. So kommt es beim Test nur zu geringem Helligkeitsrauschen.

Bei der Voll-Aussteuerung der Töne ist ein leichtes Klirren zu hören. Das HiFi-Rauschen ist dagegen sehr gering.

Bedienung: Das Orion-Gerät bietet alle wichtigen Funktionen eines Stereo-Videorekorders an. Die Bedienung ist insgesamt anwenderfreundlich und leicht. Alle Anschlüsse sind gut lesbar beschriftet und leicht zu erreichen.

Besonderheit: Die Zeitlupe läßt sich per Fernbedienung auf eine Geschwindigkeit von 1/5 bis 1/30 der regulären Geschwindigkeit einstellen.

Ein wenig zu leicht geraten: Die Fernbedienung ist sehr klein und bietet nur befriedigenden Bedienkomfort

Fazit: Orions Rekorder bietet keine Topwerte. Betrachtet man jedoch den Preisunterschied von teilweise bis zu 500 Mark zu anderen Geräten, geht der VH-2898 als eindeutiger Preisschlager aus dem Rennen.

VH-2898
VHS-HiFi-Rekorder
ca. 500 DM | Hersteller: Orion
Telefon: (06103) 399 90
Stereo-Videorekorder zum absoluten Schnäppchenpreis und mit guter Ausstattung
1

Lexikon

legen die Audiodaten einmal als Stereo auf die volle Breite des Videobandes und zusätzlich als Mono-Spur in die dafür vorgesehene Randspalte.

3 Longplay

Die Funktion Longplay verdoppelt die Aufnahmezeit. Das funktioniert so: Auf Wunsch verlangsamt der Videorekorder bei der Aufnahme die Geschwindigkeit des Videobandes. So wird die Kapazität einer Videokassette besser ausgenutzt, indem die Videodaten mit etwas geringerer Auflösung als normal in etwas komprimierter Form aufgespielt werden. Man kann Longplay daher mit einem Komprimierungsvorgang vergleichen.

Wenn man etwa einen Film von drei Stunden Länge auf eine 120-Minuten-Kassette (= 2 Stunden) aufnehmen will, bieten einige Rekorder automatisch Longplay an. Bei der Aufnahme erscheint auf dem Display das Kürzel für Longplay LP. Dieses Zeichen zeigt an, daß gerade in der „Sparversion" aufgenommen wird.

Longplay hat zwei Nachteile: Die Bildqualität ist schlechter als bei einer Aufnahme im Standardformat. Außerdem können Rekorder ohne Longplay-Funktion (wie einige Mono-Geräte) Aufnahmen mit Longplay nicht abspielen.

4 Scart-Anschluß

Der Scart-Anschluß ist ein Anschluß für 20-polige Stecker. Über den schnellen Scart-Anschluß können datenintensive Geräte wie Satellitenschüsseln und Decoder (zum Beispiel für Premiere oder DF1) angeschlossen werden. Der Anschluß eignet sich auch zum Überspielen von selbstgedrehten Videofilmen auf einen anderen Rekorder.

5 EasyLink/NexTView

Durch die Funktion Easy Link (Einfache Verbindung) tauschen TV-Gerät und Rekorder Informationen aus. So übernimmt etwa der Rekorder bei der Erst-Installation automatisch die Fernsehprogramme des TV-Gerätes.

Sind der Fernseher und der Videorekorder mit der Funktion NexTView Link ausgestattet, so kann man einfach am TV-Gerät Sendungen für die Aufnahme

MICROPROSE
PC
HOT
POA
GP AWARD
THE FULL WORMAGE
WORMS CLASSIC COLLECTION

TEAM 17
JETZT ALLE DREI ZUSAMMEN PLUS EXTRA T-SHIRT
DM 79,95

Der Komfortable

Sony SLV-E730

Sehr bedienerfreundlich: Die Fernbedienung des Sony SLV-E730 ist leicht zu verstehen und zu benutzen. Alle Elemente sind gut leserlich beschriftet

Der SLV-E730 ist Sonys Einsteigergerät in der Kategorie der Stereo-Videorekorder. Dabei muß man trotzdem nicht auf hohen Bedienkomfort verzichten. Leider bietet der Videorekorder keine Anschlußmöglichkeiten für Camcorder.

Qualität: Beim Test der Bildqualität kam der Rekorder in die gute Mittelklasse. Dabei zeichnet sich der SLV-E730 bei der Überprüfung von Farb- und Helligkeitsrauschen durch die besten Werte des gesamten Testfeldes aus. Von dünnen Störstreifen beim Suchlauf einmal abgesehen, besteht das Gerät auch den Qualitätstest beim Standbild und beim Suchlauf.

Die gemessene HiFi-Tonqualität gehört zum unteren Durchschnitt. Doch noch sind weder Klirren noch Rauschen zu hören. Die Qualität der Monotöne ist ähnlich durchschnittlich wie bei allen anderen Testgeräten auch.

Bedienung: Der „kleine" Sony SLV-E730 bietet sehr viel Bedienkomfort. Das fängt schon bei der anwenderfreundlichen Fernbedienung an. Auch das Handbuch ist ausgesprochen gut verständlich. Die Programmierung fällt sehr leicht. Leider erkennt das Gerät nicht, wenn es bei der Timer-Programmierung zu Überschneidungen kommt.

Fazit: Der SLV-E730 ist ideal für alle, die normalerweise mit der Technik auf dem Kriegsfuß stehen.

Gute Ausstattung: Der Rekorder bietet zwei Scart-Anschlüsse an der Rückseite

Da geht's rund: Leichte Bedienung durch Drehen und Drücken

SLV-E730
VHS-HiFi-Rekorder
ca. 700 DM | Hersteller: Sony
www.sony.de
Das Gerät bietet gute Bild- und Tonqualität sowie viel Bedienkomfort zum günstigen Preis
2

Alle getesteten Videorekorder im Überblick

Hersteller/Modell	JVC HR-S7500E	Philips VR 850	Toshiba V-728G
Telefon	(06031) 93 90	(040) 285 28 [illegible]	(02131) 15 83 [illegible]
Fax	(06031) 93 92 43	(040) 285 28 54	(02131) 15 83 41
Internet-Adresse	[illegible]	[illegible]philips.de	www.toshiba.de
Bildqualität			
Videofrequenzgang (Bewertung)	hoch (75%)	gering (17%)	gering (16%)
Videofrequenzgang über Antenne (Bewertung)	hoch (72%)	gering (17%)	gering (16%)
Detailauflösung (Höhe des 2-T-Impulses)	sehr hoch (105%)	hoch (89%)	hoch (82%)
Saumkanten (Überschwingen 2-T-Impuls)	gering (4%)	[illegible]	[illegible]
Helligkeitsrauschen (Bewertung)	auffällig (46,2 dB)	störend (34,4 dB)	sehr gering (58,1 dB)
Farbrauschen (Bewertung)	gering (45,1 dB)	störend (29,2 dB)	auffällig (43 dB)
Standbildqualität	ohne Störung	leichte Störung	leichte Störung
Zeitlupenqualität	leichte Störung	leichte Störung	leichte Störung
Suchlaufqualität	leichte Störung	leichte Störung	starke Störstreifen
Tonqualität			
HiFi-Klirrfaktor (1 KHz, Voll-Aussteuerung)	gering (0,22%)	sehr gering (0,18%)	sehr gering (0,11%)
HiFi-Rauschen (Bewertung)	hörbar (76 dB)	sehr gering (104 dB)	sehr gering (104 dB)
Analog-Klirrfaktor (1 KHz, Voll-Aussteuerung)	hörbar (1,5%)	deutlich hörbar (2,2%)	deutlich hörbar (2,5%)
Analog-Rauschen (Bewertung)	hörbar (51 dB)	hörbar (66 dB)	hörbar (63 dB)
Bedienung			
Bewertung der Bedienungsanleitung	etwas kompliziert	mittelmäßig	mittelmäßig
Bewertung der Fernbedienung	anwenderfreundlich	anwenderfreundlich	etwas kompliziert
Fernbedienung für Fernseher geeignet	ja	ja	nein
Uhrzeit-Anzeige am Gerät	deutlich	deutlich	deutlich
Anzeige von Sendernamen am Gerät	nein	ja	nein
Einstellung Sommerzeitumschaltung	sehr einfach	sehr einfach	sehr einfach
Timer-Programmierung mit ShowView	sehr einfach	sehr einfach	sehr einfach
Warnung bei Aufnahme-Überschneidung	nein	nein	ja
Einstellbare Abschaltzeit nach Sofortaufnahme	ja	ja	nein
Restzeit-Anzeige	ja	ja	ja
Sonstiges			
Umspulzeit (E 240 von Ende auf Anfang)	sehr langsam (3 Min 1 Sek)	sehr schnell (1 Min 45 Sek)	schnell (2 Min 50 Sek)
Zeitlupengeschwindigkeiten	1	1	2
Zeitraffergeschwindigkeiten	1	5	2
PAL-Plus-Aufzeichnung	nein	nein	nein
Abspielen von US-Videos (NTSC) möglich	ja	ja	ja
Anschluß für Camcorder auf der Frontseite	Video, S-Video, Audio L/R	Video, Audio L/R, [illegible]	-
Anschluß für Sat-Empfänger (oder Decoder)	Scart	Scart	Scart
Zusätzlicher Audio-Eingang auf der Rückseite	nein	ja	nein
Mikrofoneingang	nein	ja	nein
Preis (ca.)	1000 Mark	[illegible] Mark	[illegible] Mark
Note	1	2	2

Der Luxuriöse

Sony SLV-F900

Echt smart: Das Sony-Gerät bietet eine sehr komfortable Fernbedienung. Dank Funktionen in der Art von EasyLink ist die Bedienung völlig problemlos

Von Sony kommt auch der SLV-F900, er ist noch bequemer ausgestattet als der SLV-E730.

Qualität: Die Bildqualität dieses VHS-Rekorders gehört in fast allen Bewertungskategorien zur guten Mittelklasse. Nur beim Farb- und Helligkeitsrauschen zeigt das Gerät ähnlich starke Schwächen wie der Mitbewerber von Philips (s. Seite 94). Bis auf die dünnen Störstreifen beim schnellen Suchlauf wird aber gute Qualität geboten.

Auch die Qualität des Stereotons läßt keinen Wunsch offen. Das HiFi-Rauschen ist nur sehr gering.

Bedienung: Der SLV-F900 ist sehr einfach zu bedienen. Die Bedienknöpfe am Rekorder sind verständlich gekennzeichnet und die Elemente der Fernbedienung übersichtlich und logisch gruppiert. Erfreulich verständlich ist auch das Handbuch.

Besonderheiten: Das Gerät glänzt durch besonders bedienerfreundliche Ausstattungen wie etwa „SmartFile". Das ist ein berührungsloses, digitales Archivierungssystem. Auf speziellen Kassettenlabels – ein Fünfer-Pack ist im Lieferumfang, im Handel kostet er 20 Mark – steckt ein kleiner Chip, auf dem Informationen zu den aufgenommenen Videos gespeichert werden (siehe auch Seite 98).

Fazit: Sony bietet mit dem SLV-F900 ein luxuriöses Gerät an, das beim Bedienkomfort keine Wünsche offenläßt.

Typisch: Der SLV-F900 hat die gleichen Anschlüsse wie Sonys SLV-E730

Klare Linie: Das Gerät besticht durch klare, übersichtliche Bedienelemente

SLV-F900
VHS-HiFi-Rekorder

ca. 1000 DM	Hersteller: Sony

www.sony.de

Wer gute Bild- und Stereo-Werte, gepaart mit Luxus, sucht, der kauft den SLV-F900

2

Grundig GV 8400	Orion VH-2898	Sony SLV-E730	Sony SLV-F900
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
–	(06103) 399-91 0	(0221) 596 63 43	(0221) 596 63 49
[illegible]		[illegible]	[illegible]
gering (19%)	gering (9%)	gering (20%)	gering (22%)
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
hoch (73%)	mittel (60%)	hoch (79%)	hoch (81%)
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
sehr auffällig (40,4 dB)	gering (53,6 dB)	sehr gering (55,6 dB)	störend (37,7 dB)
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
leichte Störung	leichte Störung	ohne Störung	ohne Störung
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
leichte Störung	dünne Störstreifen	dünne Störstreifen	dünne Störstreifen
gering (0,33%)	etwas hörbar (0,41%)	gering (0,32%)	gering (0,29%)
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
deutlich hörbar (2,5%)	hörbar (1,67%)	deutlich hörbar (3,1%)	hörbar (1,8%)
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
anwenderfreundlich	anwenderfreundlich	anwenderfreundlich	anwenderfreundlich
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ja	nein	ja	ja
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ja	nein	nein	nein
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
sehr einfach	sehr einfach	sehr einfach	zufriedenstellend
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ja	ja	ja	ja
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
schnell (2 Min 6 Sek)	schnell (2 Min 58 Sek)	sehr langsam (3 Min 40 Sek)	sehr langsam (3 Min 40 Sek)
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
nein	ja	ja	ja
[illegible]	[illegible]	–	[illegible]
Scart	Scart	Scart	Scart
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
nein	nein	nein	nein
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	1	2	2

Lexikon

markieren. Diese Sendungen werden anschließend automatisch in einen Timer-Block des Rekorders übertragen, und die Aufnahme startet sofort.

6 ShowView

ShowView ist ein Service der Rekorder-Hersteller, TV-Sender und Programmzeitschriften.

In fast allen Fernsehzeitschriften wird neben dem Titel einer Sendung eine bis zu neunstellige Zahlenfolge angegeben. Ist der Videorekorder mit ShowView ausgestattet, aktiviert man mit diesen Ziffern die Timer-Programmierung.

Der Rekorder startet mit der Aufnahme, sobald der TV-Sender zu Beginn der Ausstrahlung auch den entsprechenden Code ausstrahlt.

7 PAL

PAL steht für Phase Alternating Line und ist die Sendenorm für TV-Signale, die in Deutschland und den meisten europäischen Ländern gilt. Alle Fernseher sind dann auf diesen Standard abgestimmt. Pro Sekunde werden 50 Halb-Bilder gezeigt. Das menschliche Auge sieht jedoch einen durchgehenden Film.

8 NTSC

NTSC ist die Abkürzung für National Television Standard Committee. Es ist der amerikanische – und japanische – Standard für TV-Signale.

NTSC arbeitet mit einer leicht höheren Frequenz als der Standard PAL, der in vielen europäischen Ländern gilt. Da viele Amerikaner es sehr farbenprächtig mögen, werden die Farben in den US-Filmen oft etwas ins Grelle gezogen. Manchmal kippt eine Farbe auch in eine ganz andere, aus Rot wird dann etwa Grün. Deshalb sagen viele Techniker im Spaß, NTSC sei die Abkürzung für „Never Twice the Same Color". Das heißt auf deutsch: Nie zweimal die selbe Farbe.

VHS- und S-VHS-HiFi-Rekorder spielen ihre Vorzüge erst mit dem passenden Zubehör aus. Das können teure Geräte oder auch kleine, günstige Zusätze sein.

Von Klein bis

Für das digitale Fotoarchiv

Viele VHS-HiFi-Rekorder bieten an der Gehäusefront Anschlüsse für Videokameras sowie Stereo-Audio-Eingänge. Über den Kamera-Anschluß kann man auch selbstgefilmte Videos auf eine Videokassette überspielen.

Aber auch Bilder, die mit einer digitalen Kamera festgehalten wurden, lassen sich meist direkt aus der Kamera im NTSC- oder PAL-Format auf die Videokassette aufspielen. So sind digitale Bilder relativ günstig zu archivieren. Ein weiterer Vorteil: Man kann die Fotos auch per Videorekorder im Großformat auf dem Fernsehbildschirm zeigen.

Die Kodak DC 200 ist mit einem Videokabel ausgestattet. Sie kostet etwa 850 Mark.

Auf Seite 152 verlost SCREENFUN in der „Wünsch-Dir-was"-Aktion eine Kodak DC 200.

Digitalkamera DC 200 von Kodak

Videokassette in S-VHS-Qualität (l.) und Reinigungsband (hinten)

Nur kein Bandsalat

Die Kassetten sollten optimal auf den jeweiligen Videorekorder abgestimmt sein. Videokassetten gibt es mit den gängigen Laufzeiten 60, 120, 180, 240 und 300 Minuten. Sie werden von Videoherstellern wie JVC, Philips oder Panasonic sowie 3Com, Scotch oder TDK angeboten. S-VHS-Kassetten sind meistens rund 50 Prozent teurer als die gleichlangen VHS-Kassetten.

Verschmutzte Video- und Audio-Köpfe bieten keine optimale Bild- und Tonqualität. Es hilft ein Durchgang mit einem Reinigungsband nach etwa 1000 Betriebsstunden.

Ich glaub', ich bin im Kino

Der Super-Stereoton und die brillante Bildqualität eines S-VHS-Rekorders kommen natürlich nur dann so richtig zum Tragen, wenn er an ein hochwertiges Fernsehgerät angeschlossen ist.

Zur TV-Upper-Class gehört der KV-32 FD 1 von Sony. Er besitzt einen Flachbildschirm mit einer flimmerfreien 100-Hz-Bildwiederholrate, das 16:9-(Kino-) Format und eine sichtbare Bilddiagonale von 76 cm. Dazu bietet das TV-Gerät durch seine fünf eingebauten Boxen Dolby-Prologic-3D-Surround-Sound.

Zur schnellen Programmübersicht unterstützt der Sony-Fernseher auch NexTView. Damit kann man per Fernbedienung bequem Sendungen zur Aufnahme auswählen.

Das Gerät kostet etwa 5000 Mark.

Der KV-32 FD 1 ist ein Flach-Bildschirm im 16:9-Format

Sonys Smart-Labels dienen als digitales Video-Archivsystem

Der Komfort-Merker

Die Smart-Labels von Sony ersparen die Beschriftung der Kassetten. Die Labels sind mit einem kleinen Chip ausgestattet. Während der Aufnahme speichert der Chip Titel und Filmlänge ab. Hält man die Kassette vor den Rekorder, erscheinen auf dem Bildschirm alle Filme. Per Fernbedienung wählt man aus, welches Video man sehen will.

Fein

Selbst S-VHS-HiFi-Rekorder wie etwa der HR-S9500 von JVC sind nur so gut, wie ihr Zubehör erlaubt

Videos druckfrisch

Ein S-VHS-Rekorder bietet besonders gute Bildqualität. Das kommt auch den Standbildern zugute. Sie sind gestochen scharf und im Idealfall ohne Störstreifen. Mit einem Videodrucker wie etwa dem GV-HT1 von JVC kann man Videobilder in fotorealistischer Qualität ausdrucken. Die Videodaten werden über den Videoausgang des Rekorders zum Drucker überspielt. Die maximale Bildgröße beträgt 70 x 52 mm. Der Preis des kleinen Videodruckers GV-HT liegt bei 1300 Mark.

GV-HT1 von JVC: der kleinste Videodrucker der Welt

Mit drei Boxen schafft das System ADA305 von Altec Lansing Surround-Sound

Vom Sound umringt

Wem der Stereoton seines TV-Geräts nicht genügt, der kann seine Videofilme auch mit Surround-Sound genießen. Von Altec Lansing gibt es das Soundsystem ADA305 für knapp 400 Mark. Es besteht aus drei Boxen (1 Subwoofer und 2 Satelliten). In den Satelliten schallen je zwei Lautsprecher in verschiedene Richtungen. Die seitlichen Klänge werden von den Wänden reflektiert.

Einer für alle

Nach dem berühmten Musketier-Leitsatz „Einer für alle" funktioniert auch die Universal-Fernbedienung RM-AV2000T von Sony. Mit ihr können bis zu zwölf Audio- und Videogeräte aller gängigen Hersteller im Umkreis von zehn Metern gesteuert werden.

Sie verfügt über ein großes LC-Display, dessen Anzeige je nach gewähltem Gerät wechselt. Pro Gerät können bis zu 16 Befehle angesteuert werden. Die Fernbedienung kostet etwa 250 Mark.

Papier kann auch intelligent sein

Wer einen bestimmten Film im Fernsehen sehen will, tippt einfach nur in seiner Programmzeitschrift auf den Titel oder auf ein Szenenfoto, und schon wechselt der Fernseher auf den passenden Sender. Das gleiche gilt auch, wenn man seinen Videorekorder programmieren will oder im Internet Hintergrund-Informationen zu den Darstellern sucht.

Was wie reine Science-Fiction klingt, wird innerhalb weniger Jahre in Deutschland unter dem Titel „SmartPaper" auf den Markt kommen. Noch handelt es sich um eine Innovationsstudie des Fernsehherstellers Loewe und der Programmzeitschrift TV Movie.

„SmartPaper" ist ein drucksensitiver Ringordner, der durch Berührung digitale Signale versendet. Das kann zum Beispiel per Infrarot geschehen. Der Benutzer heftet das Printmedium, zum Beispiel die TV Movie, in den Ordner. Per Fingerdruck auf eine bestimmte Stelle signalisiert dieser dem Fernseher, welche Seite obenauf liegt. Dann bestimmt man per Fingerdruck, welches Programm oder welche Funktion des Videorekorders aktiviert werden soll.

In Verbindung mit dem Home-Multimedia-Fernseher Loewe Xelos @media kann man sich währenddessen auch ins Internet einklinken und zusätzliche Informationen zum Film abrufen. Der voraussichtliche Preis? Zur Zeit gibt's noch keine Angaben.

Der „Smart Paper"-Ordner von Loewe reagiert auf Fingerdruck

Text: Ulrike Goreßen

Auf dem Weg zum Borg

Tragbare PC von Xybernaut machen Dich zu einem futuristischen User – und dank Sprachsteuerung hast Du sogar die Hände frei.

*Cyber-Feeling: Beim Nachfolgemodell des 133T, dem **Xybernaut MA IV**, projiziert das hintergrundbeleuchtete LCD das Monitorbild auf einen Spiegel, der auf Wunsch durchsichtig ist. So sieht man die Daten und das Umfeld zugleich*

*Der **tragbare PC** bietet viele Anschlüsse, darunter für Infrarot, Netzwerke und eine Videokamera*

*Kostspieliger PC für unterwegs: der **Xybernaut 133T** gehorcht jedem Befehl aufs Wort*

*Käuflich ab Mitte Dezember: der neue **Xybernaut MA IV** bietet ein noch leichteres Display und einen Spiegel*

Xybernaut 133T
Mobiler Assistent

ca. 10.000 DM	Hersteller: Xybernaut

www.xybernaut.com

Lieferumfang: tragbarer PC, Stirnband-Monitor, Tastatur, Lithium-Ionen-Akku, Netzadapter

Zukunftsweisendes, doch teures High-Tech-Gerät, das Profi-Anwender schon heute hellauf begeistert

Was dem Jogger ein Walkman am Hosengürtel, ist vielen PC-Anwendern noch Zukunftsmusik. Tragbare Rechner wie den Xybernaut 133T gibt es aber schon. Das Design ist futuristisch, der Zweck funktional: Techniker in Wartungshallen etwa können Prüfwerte erfassen und haben gleichzeitig beide Hände zum Arbeiten frei.

Ausstattung: Der 133T – von Xybernaut auch mobiler Assistent (MA) genannt – hat als Herzstück einen Pentium-PC, der etwa so groß ist wie ein tragbarer CD-Player und nur rund 600 Gramm wiegt. Der Prozessor ist mit 200 oder 233 MHz getaktet. Dazu gibt es eine bis zu 4,3 GByte große Wechselfestplatte, bis zu 128 MByte SDRAM und einen integrierten Soundchip.

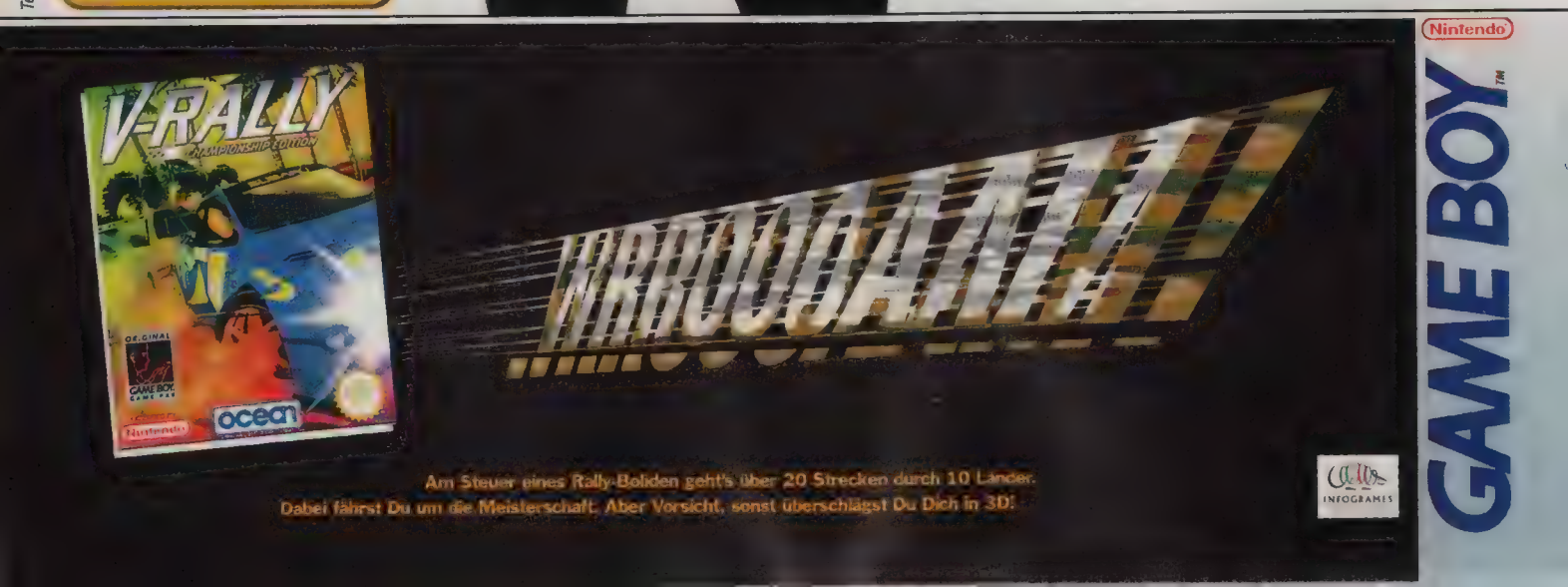
Neben zwei PCMCIA-Steckplätzen bietet der Xybernaut 133T eine Infrarot-Schnittstelle sowie parallele und serielle Schnittstellen. Daran werden Netzwerkkarten und Funk- oder ISDN-Telefone, eine Videokamera sowie schnurlose Modems angeschlossen.

Leistung: Der Rechner wird am Gürtel getragen. Dank eines leichten Stirnband-Monitors von nur rund 400 Gramm hat man jederzeit alle Daten im Blick. Das LC-Display liefert eine Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten und läßt sich wahlweise links (wie hier im großen Bild) oder rechts tragen. Schon nach wenigen Minuten kann der Blick schnell und problemlos zwischen der Umgebung und dem Display wechseln. Die VGA-Auflösung ist für die meisten Anwendungen scharf genug. Ein relativ großer Lithium-Ionen-Akku, der auch am Gürtel getragen wird, liefert für mindestens vier Stunden Strom.

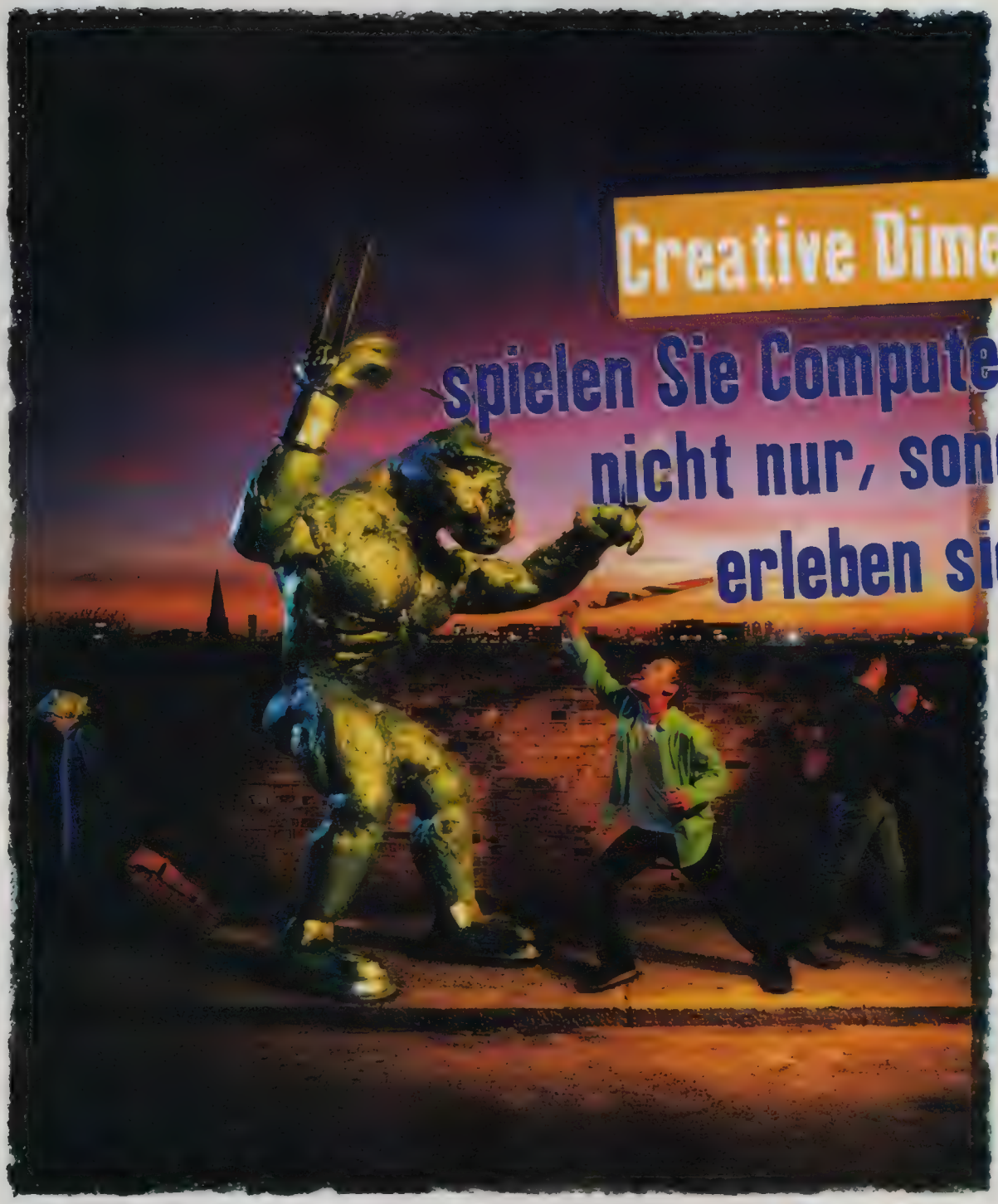
Der PC wird in der Regel per Sprache über ein eingebautes Kopfset bedient. So sind die Hände frei. Das vorinstallierte Spracherkennungsprogramm stellt sich erstaunlich schnell auf verschiedene Sprecher ein. Ein integrierter Trackball auf dem PC-Gehäuse (roter Knopf im Bild links) erhöht den Manövrierkomfort ebenso wie eine kleine Tastatur, die sich zusätzlich anschließen läßt.

Fazit: Futuristische Technik mit hohem Trage- und Bedienkomfort, aber noch astronomischem Preis: Das neue Modell MA IV kostet zirka 12.000 Mark.

Text: Ulrike Goreßen · Fotos: Xaver Rohrmüller · Make-Up & Haare: Sabine Rohrmüller



Am Steuer eines Rally-Boliden geht's über 20 Strecken durch 10 Länder.
Dabei fährst Du um die Meisterschaft. Aber Vorsicht, sonst überschlägst Du Dich in 3D!



in der Creative Dimension spielen Sie Computerspiele nicht nur, sondern erleben sie live!

Stellen Sie sich eine Welt vor, in der Computerspiele so realistisch sind, daß Sie sie kaum noch von der Realität unterscheiden können. Stellen Sie sich eine Welt vor, in der modernste 3D-Grafikkartentechnologie so detailgetreue und packende Videosequenzen möglich macht, daß sie noch lange nach Spielende vor Ihrem inneren Auge ablaufen.

Diese Welt ist nicht virtuell – Sie können sie jetzt live erleben! Willkommen in der Creative Dimension. Sie werden Ihren PC nicht wiedererkennen!

Der 3D Blaster Voodoo2 bietet:

- Ultraschnelle Spiele-Performance dank 3Dfx Voodoo2-Technologie
- Bis zu 180 Millionen Texel pro Sekunde
- Bis zu 50 Milliarden Operationen und 3 Millionen Dreiecke pro Sekunde

Der 3D Blaster Banshee bietet:

- Umfassende 2D/3D-Grafiklösung auf der Basis des neuen Voodoo Banshee-Chipsatzes von 3Dfx Interface
- Mit 16 MB Hochleistungs-SDRAM, 250-MHz-DAC und 128-Bit-Grafik-Engine

CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Your PC's key to another dimension!

Creative Labs · Feringastraße 6 85774 Unterföhring Info/Hotline 089/957 90 81 · Creative Shopping Zone 0130/81 51 01

© Copyright 1998. Creative Technology Ltd. Das Creative Logo ist eingetragenes Warenzeichen der Creative Technology Ltd. Das 3Dfx Interactive Logo und Voodoo Graphics sind Warenzeichen von 3Dfx Interactive, Inc. Alle anderen genannten Marken- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der entsprechenden Inhaber. Änderungen der technischen Daten vorbehalten

Sound Cards Graphics Cards Speakers PC-DVD Video

INTERNET MIT WARPSPEED

ADSL heißt die neue Datenübertragungs-Technologie. Dank ihrer Power jagt man nun auch im analogen Telefonnetz mit 120facher ISDN-Geschwindigkeit durch das Internet.

Was für Autofahrer ein Ferrari, ist für den Internet-User die Standleitung. Allerdings kostet die einige tausend Mark. Deshalb ist für die meisten Surfer auf der Datenautobahn Tempo 30 angesagt. Doch das muß nicht sein: Die Telekom hat für den Privatanwender ein neues Konzept entwickelt, mit dem man relativ preiswert und sehr viel schneller im Web surfen soll. Die Technologie nennt sich ADSL. **Das ist die Abkürzung für Asymmetric Digital Subscriber Line, was zu deutsch digitaler Telefonanschluß mit asymmetrischer Datenübertragung heißt.** Asymmetrische Datenübertragung bedeutet, daß die Daten in einer Richtung schneller übertragen werden als in die andere Richtung. Da man meist mehr Daten aus dem Internet empfängt als dorthin verschickt, sind die Daten im Download schneller unterwegs als beim Upload ins Internet.

Was kann ADSL?

ADSL ist so interessant, weil die Daten beim Download bis zu 8 Mbit/s schnell sein können. Das ist ungefähr 120 mal so schnell wie im ISDN. In die entgegengesetzte Richtung (Upload) sind bis zu 768 Kbit/s (12fache ISDN-Geschwindigkeit) machbar. Außerdem müssen keine neuen Leitungen mehr vergraben werden, weil man auf die bereits vorhandenen Kupferleitungen zurückgreifen kann.

Anders als bei ISDN steht pro Leitung nur eine Rufnummer zur Verfügung. Durch die Bandbreitenverteilung ist aber eine Mehrfachnutzung der Leitung möglich. So kann man zum Beispiel per Internet eine Videokonferenz führen oder Musikvideos abrufen und gleichzeitig telefonieren sowie Faxe versenden.

Für ADSL gelten nur zwei Einschränkungen. Zum einen muß an beiden Enden des Kupferkabels je ein ADSL-Modem angeschlossen sein, und zum anderen darf die Kupferleitung nicht länger als 5 Kilometer sein. Ist die Kabellänge zwischen der digitalen Vermittlungsstelle und dem Endgerät länger, lassen sich die Daten lediglich mit 1,5 Mbit/s übertragen. Das ist nur noch knapp ein Fünftel der maximalen ADSL-Geschwindigkeit, aber immer noch fast 24mal schneller als ISDN. Bei längeren Leitungen sind die Störungen und der Widerstand der Leitung so groß, daß keine zuverlässige Übertragung in Hypergeschwindigkeit mehr möglich ist.

Da das Telefonnetz so aufgebaut ist, daß in allen Ortsnetzen sogenannte Vermittlungsstellen installiert sind, die eine Telefonverbindung entsprechend schalten, ist die Vermittlungsstelle auch der Ort, wo eines der beiden ADSL-Modems eingebaut ist. Das zweite Modem steht dann beim Anwender zu Hause. Im Prinzip besteht zwischen dem Anwender und der Vermittlungsstelle eine ADSL-Standleitung. Video, Fax oder Telefonat werden über diese Leitung ungeordnet an den Teilnehmer weitergeleitet. In der Vermittlungsstelle werden die Daten von einem sogenannten „Splitter" sortiert: Er erkennt, welche Signale (Video, Fax oder Telefonat) ankommen und gibt sie an das entsprechende Endgerät weiter.

Wann kommt ADSL?

In den nächsten fünf Jahren rüstet die Telekom Schritt für Schritt etwa 70 Ortsnetze mit ADSL aus. Damit erreicht sie etwa die Hälfte aller Haushalte und rund 80 Prozent aller Firmen. Der Startschuß fällt bereits Anfang nächsten Jahres in Berlin, Frankfurt, Hamburg, Köln, München und Stuttgart.

Mit ADSL lädt man Spiele, Musik oder Videos in Turbospeed aus dem Internet

Was kostet ADSL?

Die Telekom hat die Preise für ADSL, das für Privatkunden T-DSL heißen soll, noch nicht festgelegt. Es finden jedoch schon einige Pilotprojekte statt. Für die privaten Pilotteilnehmer kostet ADSL 48 Mark im Monat Grundgebühren zur normalen Telefongrundgebühr und 6 Mark in der Stunde Verbindungsgebühren. Ansonsten sind keine Internetkosten für den Anwender geplant. Für ein passendes ADSL-Modem muß man noch einmal etwa 500 Mark investieren.

Vor- und Nachteile von ADSL

Extrem hoher Datendurchsatz	Der Geschwindigkeitsvorteil kostet deutlich mehr als ISDN
Technologien wie Video oder Musik auf Abruf werden über das Internet nutzbar	Wer weiter als 5 Kilometer von der nächsten digitalen Vermittlungsstelle wohnt, kann ADSL nicht nutzen
Auch Videokonferenzen funktionieren dann über das Internet	Es gibt momentan noch zu wenige ADSL-taugliche Endgeräte
Man lädt in kürzerer Zeit große Datenmengen aus dem Internet herunter und kann so viel Geld sparen	

Text: Thomas Kaltenbach · Foto: Avantgarde Promotion GmbH · Illustration: Peter Diehl

Wie die Enterprise auf Warp: Mit astronomischem Tempo bringt ADSL Dich in die Tiefen des Internet-Raums

Für rund 500 Mark sind die ersten ADSL-Modems wie das Viper-DSL von 3Com-US.Robotics in Deutschland erhältlich

Sollte die Telekom den Zeittakt für ADSL einführen, lohnt sich ADSL für den Privatanwender kaum, weil er das Warten auf Daten mitbezahlen muß. Sinnvoll wäre eine Volumengebühr, bei der die Menge der Daten, nicht die Dauer der Übertragung bezahlt wird. In diesem Fall würde sich ADSL für Online-Spiele gut eignen, weil man dann stundenlang mit dem Internet verbunden sein könnte, ohne dafür extra bezahlen zu müssen.

Ist ADSL die Technik der Zukunft?

Um Videos oder Musik über das Internet live zu erleben, eignen sich weder Analog-Modems noch ISDN. Erst mit ADSL-Geschwindigkeit werden die Daten in Top-Qualität übertragen.

Neben ADSL existieren noch andere Technologien, die ein schnelles Surfen im Web ermöglichen. Doch bisher gibt es erst zwei Verfahren, die sich in den nächsten Jahren in Deutschland wohl auch durchsetzen werden.

1. Alternative: Kabelmodems

Rund 15 Millionen Haushalte sind in Deutschland an das Fernsehkabelnetz angeschlossen. Dieses Kabel eignet sich auch bestens für das Surfen im Internet. Viele Kabelgesellschaften rüsten deshalb das Kabel um, damit man im Web surfen kann. Die erzielbaren Geschwindigkeiten sind mit ADSL vergleichbar. **Es zeichnet sich der Trend ab, daß die Gebühren nach Datenvolumen und nicht nach Downloadzeit abgerechnet werden, was wesentlich fairer für den Kunden ist.** Bisher gibt es noch keine Preisvorstellungen der Anbieter, lediglich die Preise für Kabelmodems stehen schon fest und sollen bei etwa 300 bis 600 Mark liegen. Nachteil: Wer sein Fernsehprogramm per Satellit oder Antenne empfängt, kann diesen Service nicht nutzen.

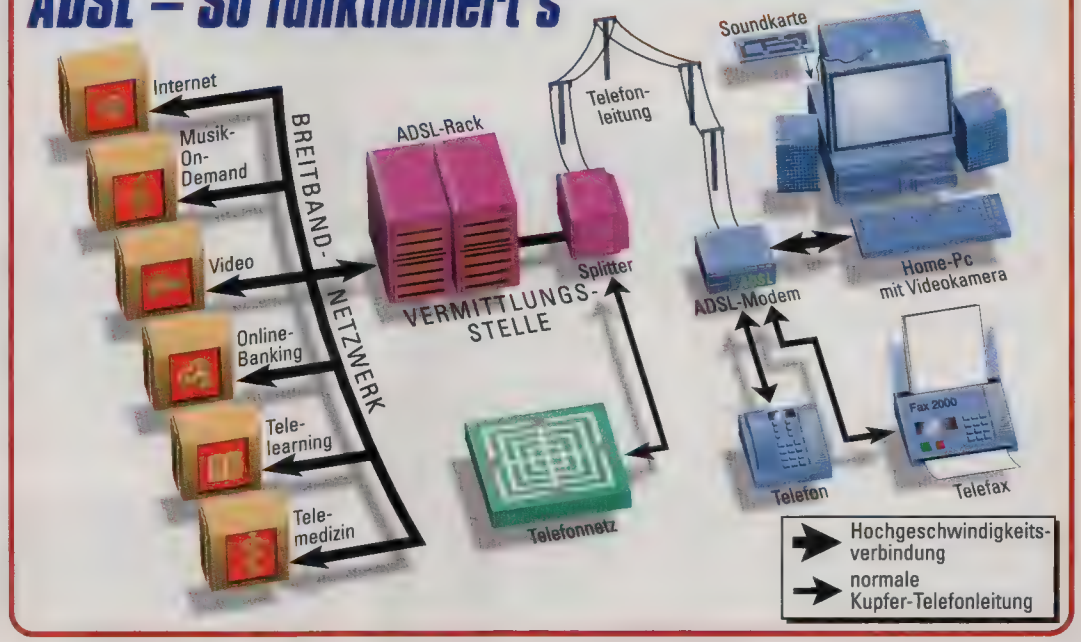
2. Alternative: Satellitenverbindung

Die Firma Eutelsat schießt Satelliten in die Erdumlaufbahn, die von überall auf der Erde per Schüssel eine Verbindung mit dem Internet erlauben soll. Für den Privatanwender soll die monatliche Pauschalgebühr rund 50 Mark betragen. An Download-Geschwindigkeit lassen sich auf diese Weise etwa 200 bis 300 Kbit/s erzielen. Das ist rund zehnmal so schnell wie ein normales Modem. Wann Privatanwender diesen Service nutzen können, steht allerdings noch in den Sternen. Zudem sind die Kosten für die Hardware mit rund 5000 Mark noch viel zu hoch.

Übertragungs-Geschwindigkeiten im Vergleich

Datenmenge	1 MByte (300 Seiten Text)	2 MByte (Bilddaten)	9 MByte (Kurzvideo)
Modem (33600 Bit/s)	4 Min. 10 Sek.	8 Min. 20 Sek.	35 Minuten
ISDN (64000 Bit/s)	2 Min. 11 Sek.	4 Min. 22 Sek.	18 Minuten
ADSL (1,5 Mbit/s)	5,6 Sekunden	11,2 Sekunden	48 Sekunden

ADSL – So funktioniert's



BRAVO SCREENFUN

schnäppchen

Mehr solltet Ihr nicht

Extra feine Düsen

Der Tintenstrahler Stylus Color 640 von Epson druckt in Fotoqualität.

*Mit einer maximalen Auflösung von bis zu 1440 x 720 dpi druckt der **Epson Stylus Color 640** selbst auf Normalpapier Farbbilder im A4-Format*

Die Tintenstrahler von Epson haben mit dem Stylus Color 640 im preisgünstigen Einsteigerbereich einen farbgewaltigen Zuwachs bekommen.
Ausstattung: Der Drucker – dessen Verarbeitung leider nicht sehr stabil ist – wird mit Treiber-CD und der Bildbearbeitungs- und Präsentationssoftware „Corel Print House Magic" ausgeliefert. Dazu kommt je ein Paket Normal- und Foto-Papier sowie ein Probepack mit verschiedenen Spezialpapieren.
Installation: Das Gerät läßt sich relativ leicht und schnell installieren. Der Speicherbedarf der Treiber ist mit 40 MByte sehr groß ausgefallen. Auch die Anforderungen an die Leistungsfähigkeit des PC sind sehr hoch. Grund dafür ist der extrem kleine Druckerspeicher (32 KByte). Wer also großformatige Bilder wie zum Beispiel Lara in DIN-A4 ausdrucken will, sollte einen Pentium-PC mit mindestens 64 MByte RAM angeschlossen haben.
Leistung: Der Druck dauerte in der Auflösung von 720 x 720 dpi stattliche 13 Minuten. Auf Fotopapier wirkt das Bild sehr brillant, doch sind die Farben etwas zu grell. Positiv ist dagegen, daß das Gerät weder Streifen bildet, noch überdeutliche Punkte druckt. Reine Textseiten schafft der Printer in bester Qualität und mit bis zu 5 Seiten pro Minute fast schon in Laserdruckergeschwindigkeit. Leider ist er sehr laut. Das nervt auf Dauer.
Fazit: Für 450 Mark erhält man mit dem Epson-Gerät einen guten, wenn auch zu geräuschvollen Printer.

Stylus Color 640
Farbtintenstrahldrucker
ca. 450 DM | Hersteller: Epson
www.epson.de
Günstiger Einsteiger-Drucker für alle, die satte Farben mögen und etwas Lärm verkraften
2

MOTHERBOARDS

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (Sockel 7 / Pentium, AMD)	139 Mark ■	Chaintech 5STN AT	AK Datentechnik
Einsteiger (Slot 1 / Pentium II)	199 Mark ■	Chaintech 6LTM2 mit LX-Chipset	AK Datentechnik
Spitzenklasse (Sockel 7 / Pentium, AMD)	165 Mark ■	DFI P5BV3	AK Datentechnik
Spitzenklasse (Slot 1 / Pentium II)	325 Mark ■	Asus P2B ATX-PII mit 440-BX-Chipset	AK Datentechnik

PROZESSOREN

Test in Ausgabe 10/98

	Preis	Anbieter
Einsteiger (Sockel 7, AMD K6 3D 333)	259 Mark ■	AK Datentechnik
Einsteiger (Slot 1, Pentium II 333)	479 Mark ▼	AK Datentechnik
Mittelklasse (Slot 1, Pentium II 350)	625 Mark ▼	AK Datentechnik
Spitzenklasse (Slot 1, Pentium II 400)	999 Mark ■	AK Datentechnik

MONITORE

Test in Ausgabe 11/98

	Preis	Beispiel	Anbieter
15 Zoll (0,28 Lochmaske, 69 KHz, TCO 92)	299 Mark ■	CTX 1569SE MPRII	Simtec
17 Zoll (69 KHz, TCO 92)	549 Mark ▼	LG 77T5	AK Datentechnik

TRAGBARE CD-PLAYER

Test in Ausgabe 9/98

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	180 Mark ■	Philips AZ7181	Saturn Hansa
Mittelklasse	350 Mark ■	Panasonic SL-SX500	Saturn Hansa
Spitzenklasse	680 Mark ■	Sony D-777	Saturn Hansa

GRAFIK-KARTEN

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (2D-Beschleuniger)	50 Mark ■	Cardex S3 Trio 64V2, 2 MB	BWZ
Mittelklasse (3D-Beschleuniger)	115 Mark ▼	Hercules Thriller 3D, 4 MB	IT Media
Spitzenklasse (3D-Beschleuniger)	379 Mark ■	Diamond Monster 2, 8 MB	Simtec
Spitzenklasse (3D-Add-on-Karte)	590 Mark ■	Creative Labs 3D Blaster Voodoo2, 12 MB	Media Markt

TINTENSTRAHL-DRUCKER

Test in Ausgabe 1/98

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (300 dpi)	239 Mark ■	Lexmark Jetprinter 1000	Reason Computer
Mittelklasse (600 dpi)	354 Mark ■	Epson Stylus Color 600	K&M
Spitzenkl. (DIN A3, 1440 dpi)	889 Mark ▼	HP Deskjet 1120C	CP GmbH

FLACHBETTSCANNER

Test in Ausgabe 4/98

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	99 Mark ■	Relysis Scorpio, Easy 3	PC.Spezialist
Mittelklasse	249 Mark ■	Highscreen Highscan	Vobis
Spitzenklasse	489 Mark ■	Hewlett Packard Scanjet 5100	Simtec

DIGITALE KAMERAS

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	400 Mark ■	Fuji DX5	Saturn Hansa
Mittelklasse	789 Mark ▼	Olympus C820L	CP GmbH
Spitzenklasse	2300 Mark ■	Olympus Camedia 1	Saturn Hansa

Anbieter-Nachweis

AK Datentechnik · Hamburger Straße 31 · 80809 München · Tel.: (089) 351 00 55 · Fax: (089) 351 54 88
BWZ · Angerburger Straße 20 · 22047 Hamburg · Tel.: (040) 69 67 81 00 · Fax: (040) 69 67 81 10
CP GmbH · Kirschberg 25-27 · 64347 Griesheim · Tel.: (06155) 60 06 06 · Fax: (6155) 60 06 16
Cross PC-Systeme · Körnebachstraße 95 · 44143 Dortmund · Tel.: (0231) 53 11 33 40 · Fax: (0231) 531 13 33
Electronic Land · Favoritenstraße 38-40 · A-1040 Wien · Tel.: (0043-1) 50 57 63 50 · Fax: (0043-1) 505 76 37
Games Point · Kriegstraße 27-29 · 76133 Karlsruhe · Tel.: (0721) 339 44 · Fax: (0721) 37 41 85
IT Media · Kiesweg 18 · 35396 Gießen · Tel.: (0641) 56 55 55 51 · Fax: (0641) 565 55 20
K&M · Blumenstraße 21 · 71106 Magstadt · Tel.: (07159) 94 31 11 · Fax: (07159) 94 32 22
Magic · Kaiserstraße 65 · 61169 Friedberg · Tel.: (06031) 77 18 66 · Fax: (06031) 55 20
Mail it · Hasenheide 9 · 10967 Berlin · Tel.: (030) 694 01 58 06 · Fax: (030) 69 40 19 07
Media Markt · Wankelstraße 5 · 85053 Ingolstadt · Tel.: (0841) 63 40 · Fax: (0841) 619 95
PC.Spezialist · Eckendorfer Straße 2-4 · 33609 Bielefeld · Tel.: (0521) 969 62 00 · Fax: (05 21) 969 62 96
Reason Computer · Küsterstraße 9 · 30926 Seelze · Tel.: (05137) 925 57 · Fax: (05137) 925 58
Saturn Hansa · Wankelstraße 5 · 85053 Ingolstadt · Tel.: (0841) 63 40 · Fax: (0841) 619 95
Simtec · Abt-Wolfram-Ring 3 · 96049 Bamberg · Tel.: (0951) 964 51 11 · Fax: (0951) 964 55 55
Theo Kranz Versand · Juliuspromenade 11 · 97070 Würzburg · Tel.: (0180) 521 18 44 · Fax: (0931) 57 16 02
Vobis · Carlo-Schmid-Straße 12 · 52146 Würselen · Tel.: (02405) 444 45 00 · Fax: (02405) 444 45 05

Alle Angaben ohne Gewähr

Text: Ulrike Goreßen · Fotos: Michael Kayser (3)

Liste

Im Vergleich zur vorigen Ausgabe der SCREENFUN sind die Preise:
- gleichgeblieben
- gefallen
- gestiegen
- Neues Produkt in der Tabelle

für Eure Hardware zahlen:

CD-ROM-LAUFWERKE

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (ATAPI)	89 Mark ■	Liteon 32fach	CP GmbH
Mittelklasse (SCSI)	139 Mark ▼	Pioneer DR-506S Slot 1	CP GmbH
Spitzenklasse (liest DVD)	169 Mark ▼	Teac CD-532S	CP GmbH

LAUTSPRECHER

Test in Ausgabe 11/97

	Preis	Beispiel	Anbieter
Aktivboxen	56 Mark ■	Aktiv 2x15 Watt (max. 240)	BWZ
Subwoofer-System	199 Mark ■	Yamaha YST-M25	Vobis

VIDEO-RECORDER

Test in Ausgabe 12/98

	Preis	Beispiel	Anbieter
Mono-Rekorder	225 Mark ●	Orion VH-2300	Saturn Hansa
VHS-Rekorder)	699 Mark ●	Sony SLV-E730	Saturn Hansa
S-VHS-Rekorder	999 Mark ●	JVC HR-S7500E	Saturn Hansa

PC-KOMPLETTSYSTEME

Test in Ausgabe 7/98

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	999 Mark ■	PC ohne Monitor, Intel Celeron 300, 32 MB RAM, 3,2-GB-Festplatte, 4-MB-AGP-Grafikkarte	Mail it
Mittelklasse	1999 Mark ■	PC ohne Monitor, Pentium II 350, 64 MB RAM, 6,8-GB-Festplatte, 4-MB-AGP-Grafikkarte	Mail it
Spitzenklasse	3099 Mark ■	PC ohne Monitor, PII 400, 128 MB RAM, 10-GB-Festplatte, 3D-Sound, 16-MB-AGP-Grafikkarte, 32fach-CD-ROM	Mail it

JOYSTICKS

	Preis	Beispiel	Anbieter
Analoger Stick	40 Mark ●	Logitech Wingman light	Vobis
Digitaler Stick	55 Mark ■	Gravis Blackhawk	Games Point
Gamepad	60 Mark ■	Microsoft Sidewinder Gamepad	Games Point

SONY PLAYSTATION

	Preis	Anbieter
Playstation-Konsole plus Dual Shock	249 Mark ■	Saturn Hansa
Mad-Catz-Lenkrad mit Pedale	119 Mark ■	Theo Kranz Versand
Memory Card 8 MB	69 Mark ■	Cross PC-Systeme
Joypad-Verlängerung	25 Mark ■	Games Point

NINTENDO 64

	Preis	Anbieter
Nintendo-64-Konsole	249 Mark ▼	Cross PC-Systeme
Joypad JT 377 Trident Pro	60 Mark ■	Games Point
Memory Card 5 MB	70 Mark ■	Magic
Universal-Adapter (USA/Japan)	ab 40 Mark ■	Magic

SEGA SATURN

	Preis	Anbieter
Saturn-Konsole	249 Mark ▼	Theo Kranz Versand
Mega Action Set	333 Mark ■	Theo Kranz Versand
Arcade Racer Set	115 Mark ■	Games Point
Original Control Pad	44 Mark ■	Theo Kranz Versand

*Der **Air Racer** bietet alle Steuerungsfunktionen direkt über Tasten am Lenkrad. Der Spieler hat dank des langen Kabels viel Bewegungsfreiheit*

Gute Kurvenlage

Lenken und Beugen im Schwebezustand

Wer leidenschaftlich spielt, kann schon mal das Steuergerät aus dem Port oder die Konsole vom Tisch reißen. Der Air Racer von SC&T bietet da mehr Bewegungsfreiheit. Er wird exklusiv von Electronic Land vertrieben (siehe Anbieter-Nachweis).

Ausstattung: Der 3D-Game-Controller ist kompatibel zu Sony Playstation und Nintendo 64. Das Verbindungskabel weist stolze 2,7 Meter Länge auf.

Leistung: Die Kontrolle von Rechts-Links-Bewegungen sowie Auf und Ab (Tilt) geschieht über freihändige Dreh- und Beugebewegungen des Lenkrads. Auch die Pedalfunktionen sind im Controller integriert. Wie intensiv der Controller die Dreh- und Beugebewegungen in Befehle umsetzt, läßt sich individuell einstellen. Du kannst die Beugefunktion auch abschalten.

Das Lenkrad gibt dem Spieler viel Bewegungsfreiheit. Andererseits ist der Controller für gezielte Lenkbewegungen zu leicht gebaut. Kleine und mittelgroße Hände können auch nicht alle Knöpfe gleich gut erreichen.

Fazit: Ideal für alle Spieler, die im Eifer des Gefechts viel Auslauf brauchen.

Air Racer
3D-Game-Controller
ca. 150 DM | Hersteller: SC&T
www.electronicland.at
Beuge- und lenkempfindliches Lenkrad mit gutem Funktionsumfang, leider zu leicht gebaut
2

*Schon mit einfachen Kopfhörern bietet die **Sonic Impact S90** von Diamond dreidimensionales Hörgefühl*

3D-Sound für jedermann

Günstige PCI-Karte mit Rundum-Sound

Realistischen Rundum-Sound zum Einsteigerpreis bietet die Sonic Impact S90 von Diamond.

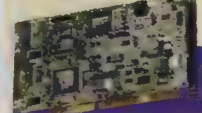
Ausstattung: Zum Lieferumfang der 16-Bit-Soundkarte gehört neben den Treibern eine CD mit MIDI-Tools, die aber nur Musiklaien auf Dauer reicht.

Leistung: Die Diamond Sonic Impact S90 verfügt über einen 64-stimmigen Hardware-Wavetable-Synthesizer. Sie mischt bis zu 32 unabhängige Audioströme in guter Qualität und beschleunigt DirectSound und DirectSound 3D unter Microsoft DirectX. Da sie auch kompatibel zu Soundblaster Pro ist, unterstützt sie somit auch DOS-Spiele.

Die Diamond-Karte arbeitet nach dem 3D-Positional-Audio-Standard. Sie ist so programmiert, daß sie einige Töne mit einem Bruchteil von Sekunden verspätet oder leicht verfremdet (Hall, Echo) wiedergibt. Das menschliche Ohr hört dann Schrittgeräusche von hinten, obwohl die Töne von vorne aus den Lautsprechern kommen.

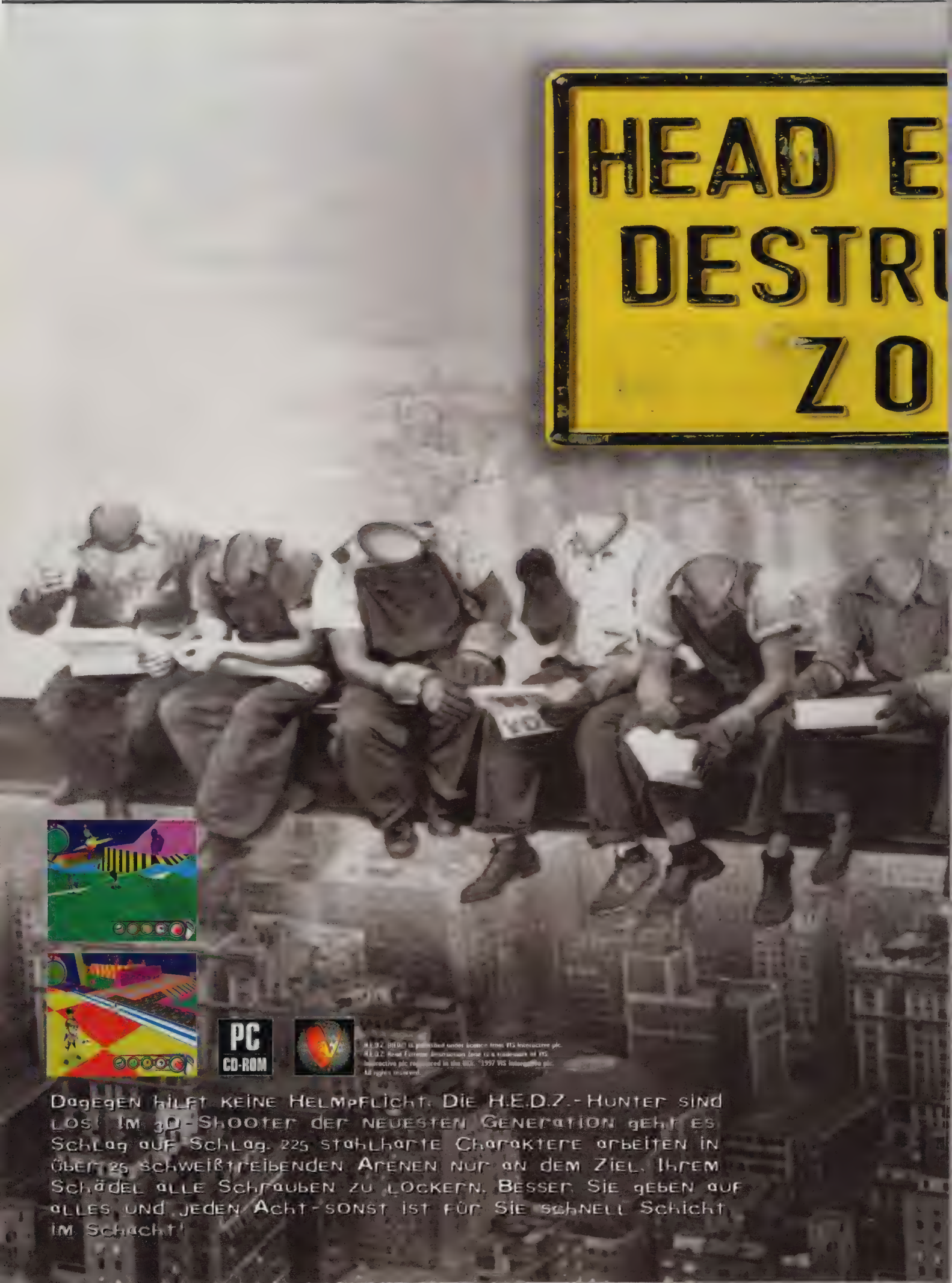
Fazit: Die Sonic Impact S90 bietet für nur 99 Mark nicht nur Einsteigern viel Spielspaß mit 3D-Sound.

Sonic Impact S90
PCI-Soundkarte
ca. 100 DM | Hersteller: Diamond
www.diamondmm.de
Die Diamond-Karte bietet guten 3D-Sound zum supergünstigen Einsteiger-Preis
2



SOUNDKARTEN

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	27 Mark ●	Arowana 16 Bit PnP, SB-kompatibel	Vobis
Mittelklasse	119 Mark ▼	Creative Labs AWE64 Value	CP GmbH
Spitzenklasse	600 Mark ■	Terratec Maestro EWS 64L	Simtec



PC
CD-ROM

H.E.D.Z. (HEDZ) is published under licence from VIS Interactive plc.
H.E.D.Z. Head Extreme Destruction Zone is a trademark of VIS Interactive plc registered in the UK. ©1997 VIS Interactive plc.
All rights reserved.

Dagegen hilft keine Helmpflicht. Die H.E.D.Z.-Hunter sind los! Im 3D-Shooter der neuesten Generation geht es Schlag auf Schlag. 225 stahlharte Charaktere arbeiten in über 25 schweißtreibenden Arenen nur an dem Ziel, Ihrem Schädel alle Schrauben zu lockern. Besser Sie geben auf alles und jeden Acht - sonst ist für Sie schnell Schicht im Schacht!

- phantastische 3D-Umgebung mit über 30 Welten (3Dfx & Direct 3D-Support)
- 225 verschiedene Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- 8 Spieler Netzwerk- oder Internet-Modus
- ausgeklügeltes noch nie dagewesenes Game Design

Scheiben

Bye bye, Bücherberg! Wer etwas nachschlagen will, kann auch zu schlauen Scheiben greifen. Wir haben die neuen Lexika auf CD-ROM getestet.

Ob Hausaufsatz, Referat oder Vorbereitung für die Klassenarbeit: In einem guten Lexikon findest Du geballten Infostoff. Lästig nur, wenn man sich mühevoll durch all die Bände von A bis Z wühlen muß. Ein Querverweis auf einer Seite führt oft zum nächsten Meter im Bücherregal.

Das ist ein klarer Fall für die CD-ROM-Variante: Auf eine Silberscheibe passen die Texte aus vielen Buchbänden gleichzeitig. Dazu gibt's Fotos, Videos und Tondokumente. Mit guten Suchfunktionen sind alle Infos schnell griffbereit. Hier findest Du die wichtigsten Nachschlagewerke auf CD-ROM für 1999 im Überblick.

Encarta 99 Plus

SCREENFUN

Der Klassiker unter den elektronischen Lexika ist in der Verknüpfung von Infos und der Menge an Medien unschlagbar. Die Infos sind bei Encarta nach Themengebieten geordnet oder über detaillierte Suchmöglichkeiten ansteuerbar.

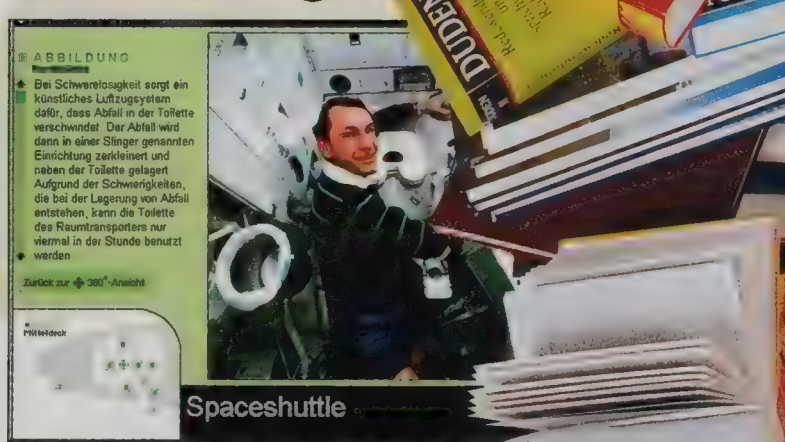
Die Informationstiefe läßt dabei nichts zu wünschen übrig. Besonders viel Spaß bringen Experimente oder 3D-Modelle, mit denen Du Dein Wissen am Screen testen kannst. Sieh Dir etwa ein Spaceshuttle von innen an oder setze ein Dinoskelett zusammen.

Auf einer Zusatz-CD bietet die Encarta einen Rechercheplaner, der erklärt, wie man Referate schreibt und gleichzeitig beim Editieren hilft. Das Lexikon kann monatlich übers Internet ergänzt werden. **Fazit: Tiefer Infogehalt mit hohem Funfaktor – unschlagbar.**

Preis: ca. 150 Mark; Macher: Microsoft, 85716 Unterschleißheim

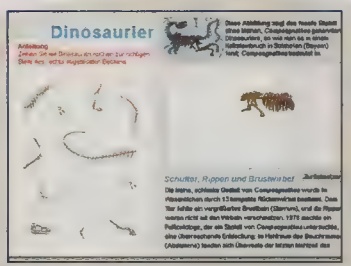
1

Nachschlagen geht auch ohne Chaos aus Papier. Lexika auf CD-ROM sind schnell, handlich und praktisch



Da bleiben keine Fragen offen: „Encarta 99 Plus" bietet auch die Möglichkeit, ein Spaceshuttle von innen zu sehen

für Schlaumeier



Wissen zum Anfassen: Setze ein Saurierskelett aus Einzelteilen richtig zusammen

Brockhaus Multimedial

Von ganz anderem Kaliber zeigt sich die CD-ROM Ausgabe des Prestige-Nachschlagewerks Brockhaus. Zwar sind nicht alle Einträge des gedruckten Lexikons auf die beiden Silberscheiben gepreßt. Doch mit über 66.000 Artikeln bietet Brockhaus das derzeit umfassendste deutsche Nachschlagewerk auf CD.

Die ausführlichen Infos sind über ein praktisches Suchwerkzeug zugänglich. Zusätzlich kannst Du Dir über Themengebiete wie Technik, Biologie oder Kultur anhand von Bildessays einen Überblick verschaffen. Hier sind Bilder und Infotexte in kleinen Diashows gebündelt. Eine gute historische Übersicht bietet auch die Zeitleiste mit wichtigen Ereignissen der Geschichte. Für unterhaltsame Einlagen sorgen ein Wissensquiz und eine Sammlung mit kuriosen Vorkommnissen.

Die einzelnen Lexikoneinträge sind mit vielen Querverweisen verknüpft und bieten eine gute Auswahl an Ton-, Bild- und Video-Dokumenten. Hier ist Einiges geboten, vor allem, was deutsche Geschichte und Kultur anbelangt. Original-Videos aus der Tagesschau zeigen historische Momente wie beispielsweise den Amtsantritt von Ex-Bundeskanzler Kohl. Und aus bedeutenden Werken der deutschen Literatur kannst Du Dir Ausschnitte vortragen lassen.

Auf einen Blick: Die Zeitleiste von „Brockhaus Multimedial" zeigt historische Ereignisse

Wer weiterführende Literatur für eine Hausarbeit sucht, freut sich über die zahlreichen Literaturangaben, die sich zu den Artikeln abrufen lassen.

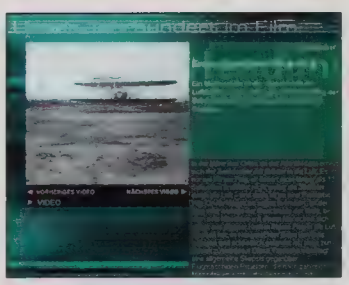
Schade ist allerdings, daß sich die in den Artikeln verwendeten Bilder nicht für eigene Zwecke aus dem Lexikon kopieren lassen. Auch was die Internetanbindung anbelangt, haben die Macher etwas gespart. Du hast zwar im Internet Zugriff auf einen Wissensbereich mit Zusatzinfos, kannst Dir aber keine Updates herunterladen. **Fazit: Umfassendes, super aufbereitetes Lexikon mit kleinen Nachteilen in Komfort und Webanbindung.**

Preis: ca. 200 Mark; Macher: Brockhaus AG, 68167 Mannheim 2

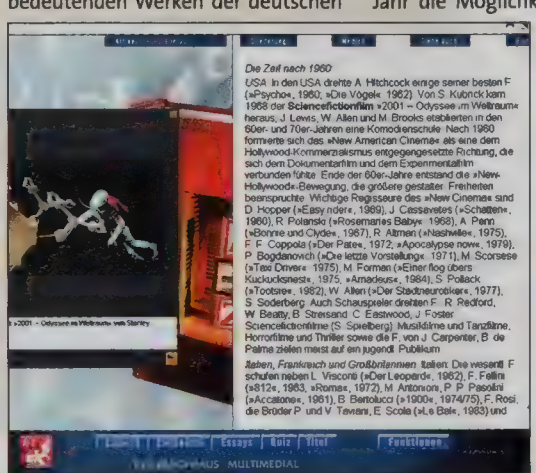
Discovery 99

Die neue Ausgabe der Discovery bietet den Infogehalt eines zwanzigbändigen Lexikons. Alle Einträge findest Du über ein komfortables Suchwerkzeug. Die Artikel sind oft knapp, aber korrekt und aufschlußreich. Neu ist dieses Jahr die Möglichkeit, sich alle Texte von einer blechernen Computerstimme vorlesen zu lassen. Leider sind nur wenige Lexikoneinträge ausreichend mit Bild-, Ton- oder Videomaterial ausgeschmückt. Auf Gags wie Quiz- oder Spieleinlagen mußt Du ganz verzichten. Für mehr multimedialen Spaß sorgen die im Softwarepaket enthaltenen Zusatz-CDs. Eine Scheibe bietet Videos zu den wichtigen Ereignissen unseres Jahrhunderts. In einem Weltatlas findest Du außerdem detaillierte Landkarten. **Fazit: Viel Wissen fürs Geld, wenig multimedial umgesetzt.**

Preis: ca. 100 Mark; Macher: Bertelsmann, 81673 München 3



Unser Jahrhundert im Film: Videos zur Geschichte auf der Zusatz-CD zu „Discovery"



Eine Fülle von Infos übersichtlich gestaltet: Lexikoneintrag aus „Der Brockhaus Multimedial" zum Thema „Film"

Zusatz-CD zu „Discovery 99": Ein Weltatlas vermittelt mit detaillierten Landkarten geographische Übersichten (hier: Europa)

Scheiben für Schlaumeier

Biographien zu Superstars: Das große Data Becker Lexikon bietet unterhaltsame Infos

Das große Lexikon 99

Wer beim Nachschlagen viel Wert auf den Funfaktor legt, findet mit „Das große Lexikon 1999" eine passende Scheibe. Das mit fünfzig Mark sehr preiswerte Nachschlagewerk läßt sich zwar vom Info-Umfang nicht mit „Encarta" oder dem „Brockhaus" vergleichen. Doch die multimediale Aufbereitung ist super gelungen.

Außer den Standard-Lexikoneinträgen mit Text, Bildern und Videos hast Du die Möglichkeit, Infosammlungen zu speziellen Themengebieten anzusehen. Hier findest Du beispielsweise Wissenswertes über die Geschichte des PC oder der Raumfahrt. In kleinen Experimenten kannst Du am Screen eigene Erfahrungen in Wissensgebieten wie Biologie und Technik sammeln. Erforsche etwa, was der zeitliche Abstand von Blitz und Donner über die Entfernung eines Gewitters aussagt.

Zu einer Reihe von berühmten Persönlichkeiten gibt es außerdem Bilder und Kurzbiographien – beispielsweise von Janet Jackson.

Für Geographie-Interessierte sind die zahlreichen Landkarten interessant. Sie lassen sich bis ins Detail vergrößern und Du kannst zwischen physischer, politischer oder dreidimensionaler Ansicht wählen. **Fazit: Vielseitiges und unterhaltsames Lexikon mit gutem Infogehalt. Super für den kleinen Geldbeutel.**

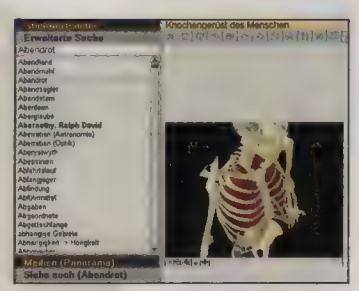
Preis: ca. 50 Mark; Macher: Data Becker, 40223 Düsseldorf 2

Infopedia 3.0

Soviel Service wie möglich auf eine CD-ROM zu packen, ist das Ziel der „Infopedia". Hier findest Du neben einem Universallexikon ein Weltländerlexikon, einen Weltatlas sowie Wörterbücher für Rechtschreibung, Fremdwörter, Synonyme und Zitate. Ebenfalls dabei: das Oxford Taschenwörterbuch für Deutsch-Englisch und Englisch-Deutsch. Die Informationstiefe der einzelnen Nachschlagewerke ist jedoch oberflächlich, die Lexikoneinträge sind knapp gehalten und nur wenig mit Medien ausgeschmückt.

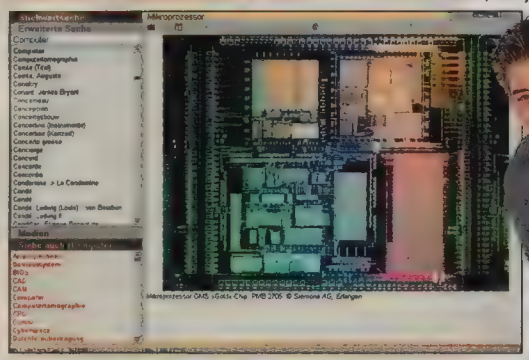
Alle enthaltenen Daten lassen sich jedoch prima für eigene Zwecke kopieren und beispielsweise in Hausarbeiten verwenden. Hierfür steht sogar ein eigener Texteditor zur Verfügung. Zusätzlich enthält die CD-ROM ein kleines Programm, mit dem Du kleine Multimedia-Präsentationen aus Einzelteilen des Lexikons basteln kannst. **Fazit: Sehr benutzerfreundlich, aber in den Informationen zu oberflächlich.**

Preis: ca. 100 Mark; Macher: Tewi, 80992 München 3



Das Skelett in 3D: auf der Zusatz CD zum Universallexikon findest Du 3D-Modelle

Universallexikon 99

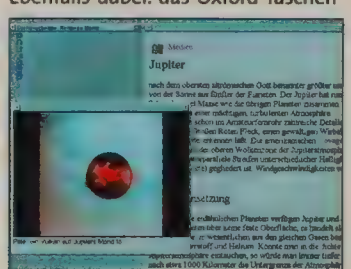


Eines von wenigen Bildern im Universallexikon: Zum Thema „Computer" zeigt es die Abbildung eines Microprozessors

Als kleinen Bruder zur „Discovery" bringt Bertelsmann mit dem „Universallexikon 99" ein weiteres elektronisches Nachschlagewerk auf den Markt. Um die Hälfte preiswerter als die „Discovery" bietet es auch weniger Lexikoneinträge, ist sonst jedoch ähnlich aufbereitet. Wenig Bild- und Tonmaterial begleitet die Infotexte. Dafür gibt es auch hier die bereits erwähnte Video-CD „Unser Jahrhundert im Film". Statt eines Atlanten enthält das Universallexikon eine CD mit interessanten 3D Modellen – etwa das menschliche Skelett. **Fazit: Durchschnittlicher Infogehalt zu günstigem Preis mit unterhaltsamen Zusatz-CDs.**

Preis: ca. 50 Mark; Macher: Bertelsmann, 81673 München 3

Wie weit ist ein Gewitter entfernt? Der Abstand zwischen Blitz und Donner verrät es



Kurz und bündig: ein Eintrag aus der Infopedia enthält wenig Text und Bilder

Kluge Köpfe wissen: 5 Regalmeter weniger dank CD-ROM

Produkt	Brockhaus Multimedial ca. 200 Mark	Encarta 99 Plus ca. 150 Mark	Discovery 99 ca. 100 Mark	Infopedia 3.0 ca. 100 Mark	Universallexikon 99 ca. 50 Mark	Das große Lexikon 1999 ca. 50 Mark
Umfang	2 CDs	3 CDs	3 CDs	1 CD	1 CD	2 CDs
Infogehalt	140.000 Stichwörter, Original-Videos aus der Tagesschau	38.000 Einträge, viele Video-, Bild- und Ton-Dokumente	110.00 Stichworteinträge, geringer Medieneinsatz	165.000 Einträge, viele Lexika in einem, aber oberflächlich	70.000 Stichwörter mit wenig multimedialem Material	70.000 Stichwörter, dabei guter Medieneinsatz
Verknüpfung	sehr gut	sehr gut	gut	gut	gut	gut
Komfort	keine Copymöglichkeit für Bilder	Copymöglichkeit, Rechercheplaner	Copymöglichkeit, gute Suchmaske	super Editiermöglichkeiten	Gute Copy- und Suchmöglichkeiten	Gute Copy- und Suchmöglichkeiten
Web-Anbindung	Eigene Webseite, aber keine Updates	Monatliche Aktualisierung im Web	Monatliche Updates aus dem Internet	Liste mit Weblinks, aber keine Updates	Online Aktualisierung möglich	Updates aus dem Internet erhältlich
Gestaltung	sehr gut	sehr gut	eintönig	langweilig	unspektakulär	sehr gut
Zusatzspaß	Wissensquiz, Sammlung mit kuriosen Ereignissen	Wissensreisen, interaktive Experimente	Video-CD „Unser Jahrhundert im Film"	Weltatlas	Video-CD und Zusatz-CD mit 3D-Modellen	Experiment zum Selbermachen, Star-Biographien
Gesamtnote	2	1	3	3	3	2

Text: Christiane Strobel · Fotos: Christian Vogel (2) · Make-up & Haare: Evelyn Eylert/Fame · Styling: Monika Albers/Fame
Wir danken: Bertelsmann, Brockhaus, Dudenverlag, Meyers Lexikonverlag und Kastner & Callwey

Deutschland spielt.

play the games. 15 PC-Spiele auf 23 CD-ROMs.

Command & Conquer + FIFA '98 + Dungeon Keeper + Lands of Lore 2 + Industriegigant + FIFA Soccer Manager + Bleifuss Fun + F22-ADF + NHL Powerplay Hockey + Bleifuss Rally + Krossfire-KKND 2 + Need for Speed II SE + Nuclear Strike + Floyd + Seven Kingdoms

69,95 DM

Unverbindliche Preisempfehlung.
Im Exklusiv-Vertrieb von Infogrames Deutschland

INFOGRAMES

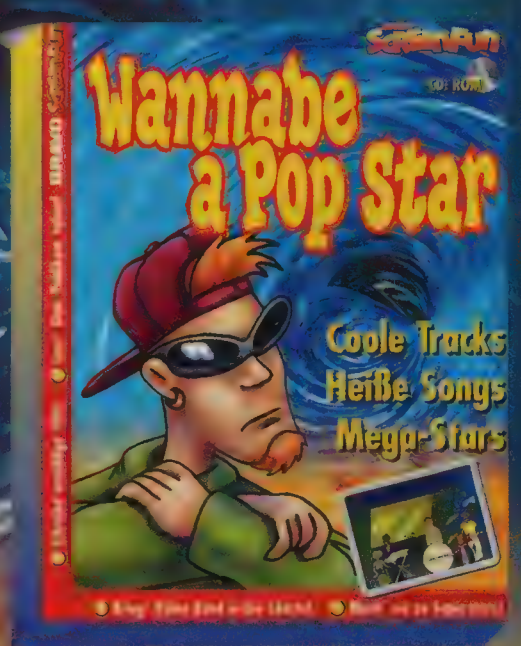
ELECTRONIC ARTS

Coole Tracks, heiße Songs, Mega-Stars

Wenn Deine Band mit Deiner Musik in den Charts landet, hast Du das Zeug zum Star.

Mit dieser CD-ROM stellst Du Dir Deine eigene Band zusammen und produzierst Deine eigene Musik. Und das genauso großartig und aufregend wie im richtigen Leben. Verschiedene Musiker stellen sich vor und zeigen ihr unterschiedliches Können. Dann wählst Du die Besten für Deine Band aus und mixt die verschiedenen Musik-Stilrichtungen und Songelemente zusammen. Hierbei gibt es mehrere Tausend Kombinationsmöglichkeiten von neuen Songs. Wenn der Titel dann fertig ist, gehst Du mit Deiner Band auf die Bühne. Das virtuelle Publikum entscheidet, ob diese Musik ankommt und vielleicht sogar in den Charts landet.

Unverb. Preisempfehlung **DM 39,95**
(CD-ROM für WIN 95/98)



Get on stage and let the music play!

ScreenFun DTP

Direktbestellmöglichkeit:
0180-521 66 99

„Wannabe a Pop Star" erhältst Du in vielen großen Kauf- und Warenhäusern sowie im Fachhandel und PC-F... katalog und Direktbestellmöglichkeit: 0180-521 66 99. Lieferung erfolgt bei Zahlung per Nachnahme oder Vorau... kosten. DTP NEUE MEDIEN GmbH, Lise-Meitner-Straße 19, 22047 Hamburg, http://www.dtp-...

Der Kleine Prinz

Er kommt vom Asteroiden B612 und ist auf der Erde gelandet. Jetzt fliegt der kleine Prinz auch über Deinen Bildschirm.

Der König im Universum: Auf seiner Reise zur Erde lernt der kleine Prinz viele Planeten und deren Bewohner kennen

Der Laternenmann sorgt für Tag und Nacht im Universum

Das ganze Buch: Du kannst auf der CD den kompletten Text lesen. Willst Du ihn erzählt haben, klicke auf die Möwe

an Phantasie. Sie wiederholen, was man ihnen sagt ... Zu Hause hatte ich eine Blume: Sie sprach immer zuerst ...

XX

Aber nachdem der kleine Prinz lange über den Sand, die Felsen und den Schnee gewandert war, geschah es, daß er endlich eine Straße entdeckte. Und die Straßen führen alle zu den Menschen.

»Guten Tag«, sagte er.

Da war ein blühender Rosengarten.

»Guten Tag«, sagten die Rosen.

Der kleine Prinz sah sie an. Sie glichen alle seiner Blume.

»Wer seid ihr?« fragte er sie höchst erstaunt.

»Wir sind Rosen«, sagten die Rosen.

»Ach!« sagte der kleine Prinz ... Und er fühlte sich sehr unglücklich. Seine Blume hatte ihm erzählt, daß sie auf der ganzen Welt

Auf der Erde macht der Prinz die Bekanntschaft eines Fuchses und erfährt, was Freundschaft ist

Während der Abwesenheit des Prinzen mußt Du seinen Heimatplaneten pflegen und die Blume gießen

Auf der Erde trifft der Prinz auch den Piloten

Der Autor der Geschichte war auch im richtigen Leben Pilot: Antoine de Saint-Exupéry erlebte wirklich einen Flugzeugabsturz in der Wüste. Die CD zeigt Bilder aus seinem Leben

Der Geschäftsmann im All: Ihm gehören die Sterne

Durchs Universum gereist und auf der Erde gelandet: der kleine Prinz

Ein Klick auf den Saturn: Die Geschichte beginnt

Zeichne mir ein Schaf!" Der kleine Prinz schaut den Piloten mit erwartungsvollen Augen an. Dieser ist gerade mit seinem Flugzeug in der Wüste notgelandet und hat eigentlich keine Zeit zum Zeichnen. Viel lieber würde er seine Maschine reparieren und nach Hause fliegen. Er zeichnet das Schaf trotzdem. Und so beginnt eine wunderbare Freundschaft. Die berühmte Geschichte „Der Kleine Prinz" von Antoine de Saint-Exupéry um die Gegenüberstellung von Verstand und Gefühl, von Technologie versus Phantasie, um Liebe und um Freundschaft ist nun, wundervoll poetisch gestaltet, auch auf CD-ROM zu haben.

Das Menü der CD-Rom wurde als sich stets bewegendes Universum angelegt. Du klickst auf den Planeten Saturn, und die Story beginnt. Von hier gelangst Du auch zum kompletten Text der Geschichte. **Auf Wunsch wird die Story vorgetragen und mit liebevoll gezeichneten Animationen geschmückt.** Schauspieler Ben Becker (bekannt aus dem Film „Comedian Harmonists") spricht den Piloten sehr humorvoll und einfühlsam. Action bietet die CD-ROM allerdings kaum. So ist zum Beispiel keine Interaktion angesagt.

Asteroid B612: der Heimatplanet des kleinen Prinzen

Auch die beiden im Universum enthaltenen Spiele sind eher etwas für ruhigere Gemüter. Hier geht es beispielsweise darum, den Asteroiden B612, Heimatplaneten des kleinen Prinzen, in Stand zu halten. **In einem zweiten Spiel wartet ein Fuchs auf Deine Freundschaft. Wenn Du ihn täglich besuchst, schenkt er Dir ein geheimes Tagebuch.** Zusätzlich bietet die CD-ROM interessante Bilder, Zeichnungen und Briefe aus dem Leben Antoine de Saint- Exupérys. **Fazit**: Freunde von schönen Geschichten und einfühlsamer Gestaltung werden die CD-ROM „Der Kleine Prinz" lieben. Für Spieler bringt sie zu wenig Action und Handlungsmöglichkeiten.

PC | PS | N64 | Sat | D

Der Kleine Prinz

Multimedia-CD-ROM für Einsteiger

ca.80 DM	Tivola.	1 Spieler

Min.: Pentium 90, Win95/98 oder Apple Power PC System 7.5, 16 MB RAM, Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk

Gestaltung	Action	Dauerspaß

Phantasievolle Story in schöner Aufmachung mit passenden Sprecherstimmen

Zu wenig Aktionsmöglichkeiten. Die Story bringt nur kurzzeitig Spaß

Gelungene Umsetzung des Kinderbuch-Klassikers für alle, die es auch mal ruhiger mögen

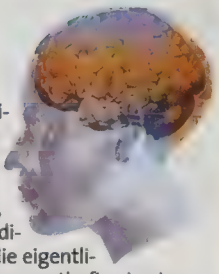
2

Text: Christiane Strobel

Hirn-Jogging

Halte Dein Gehirn mit Übungen fit

Training fürs Köpfchen

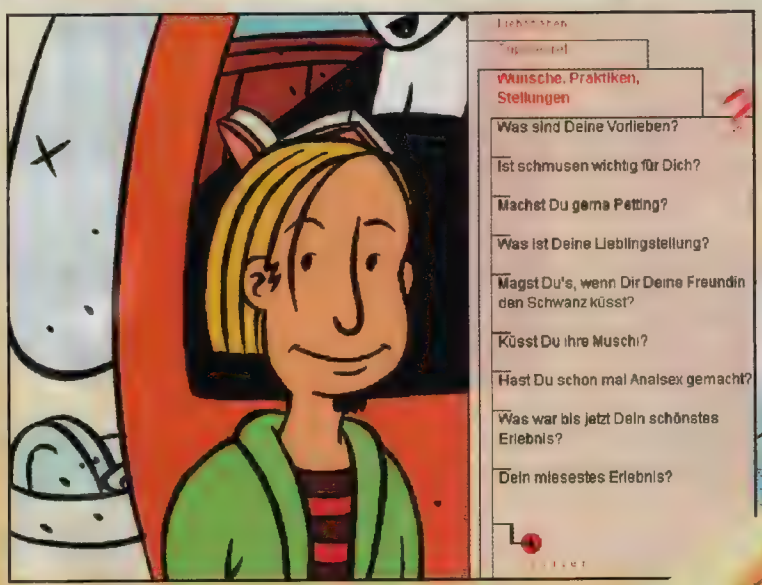


Mit dem „IQ Test und Trainer" bringst Du Deine kleinen grauen Zellen auf Trab. Anhand von etwas eintönigen Denksport-Aufgaben fördert die CD-ROM die Fähigkeit zum logischen Kombinieren. Meistens geht es darum, Zahlen- oder Buchstabenreihen zu vervollständigen. Nach einer Übungsrunde startest Du in die eigentliche Testphase, in der Dein IQ ermittelt wird. Wer ernsthaft seine Intelligenz auf die Probe stellen will, sollte sich 40 Minuten Zeit dafür nehmen. Denn für jede der 40 Aufgaben gibt es eine Minute Bearbeitungszeit. Insgesamt kannst Du Dich zehn verschiedenen Testdurchläufen unterziehen. Dann hat die CD-ROM ausgedient.
Fazit: Durchschnittlicher IQ-Trainer mit eintönigen Aufgaben. 3
Preis: ca. 30 Mark; Macher: CDV, 76185 Karlsruhe

Welches System steckt in der Zahlenreihe? Um die Lücke richtig zu füllen, mußt Du jede Zahl verdoppeln und dann 1 abziehen. Die Lösung ist 25

Sex in der WG

Liebe, Lust und Leidenschaft für Einsteiger



Keine Angst vor intimen Fragen: Tim gibt bereitwillig Auskunft über sein Liebesleben. Wähle einfach aus, was Du von ihm wissen willst

Ganz schön dumm, wenn man mitten in der Pubertät steckt und sich von aller Welt unverstanden fühlt. Da hilft es, wenn man mit anderen reden kann, die ähnliche Probleme haben. Auf der CD-ROM „Sex Komplex" besuchst Du eine WG mit sechs jungen Leuten, die locker aus ihrem Liebesleben plaudern. Dabei kannst Du in ihren Zimmern stöbern, ihre Tagebücher lesen und ihnen ganz intime Fragen stellen. In den Antworten kommen auf unterhaltsame Weise Themen wie „Petting", „Verhütung" oder „Homosexualität" auf den Tisch.

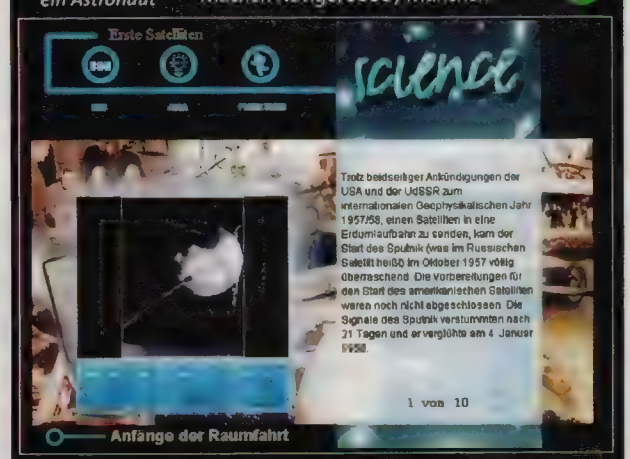
Erklärungen zu einzelnen Punkten gibt es im Lexikon der CD-ROM, das allerdings etwas ausführlicher sein könnte. Außerdem bietet die Scheibe Hinweise auf weiterführende Bücher und Info-Broschüren. Du findest Adressen von Schwangerschafts-, Aids- und Drogenberatungsstellen in Deiner Nähe. An „Sex Komplex" haben der Bundesverband Pro Familia und die Deutsche Aidshilfe mitgewirkt.
Fazit: Informative Aufklärungs-CD-ROM in unterhaltsamer Aufmachung. 2
Preis: ca. 40 Mark; Macher: Nova Media Verlag, 58638 Iserlohn

Abgespaced

Rund um die Raumfahrt

Sputnik & Co. lassen grüßen. Auf der CD-ROM „Aha – Die Raumfahrt" erfährst Du Wissenswertes über den ersten Satelliten, die Geschichte der Raumfahrt und mögliches Leben im All. Für jedes Thema stehen ein wissenschaftlicher und ein unterhaltsamer Infoteil zur Verfügung. Letzterer bietet viele Videos von Expeditionen sowie die Möglichkeit, selbst zu experimentieren. Baue etwa ein Spaceshuttle zusammen! *Fazit:* Spannende Weltraum-Scheibe mit gutem Mitmach-Faktor.
Preis: ca. 90 Mark; Macher: Navigo, 80807 München 1

Dick verpackt und schwerelos: ein Astronaut

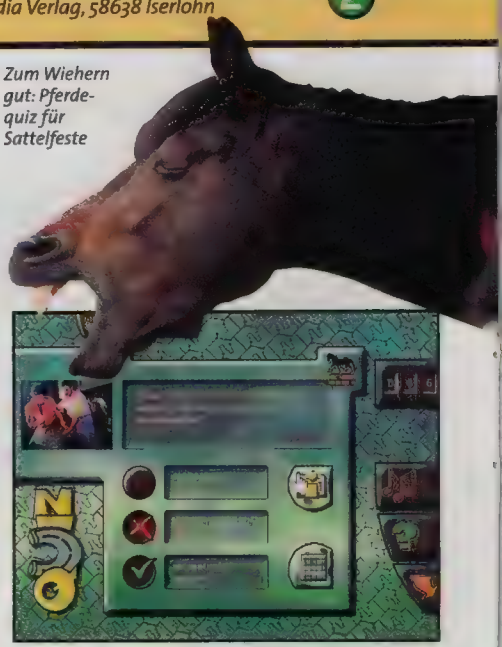


Vom ersten Satelliten bis zur Raumstation: Übersichtlich und schön gestaltet vermittelt die CD-ROM die Geschichte der Raumfahrt

Hüh-Hott

Kennst Du Pferde?

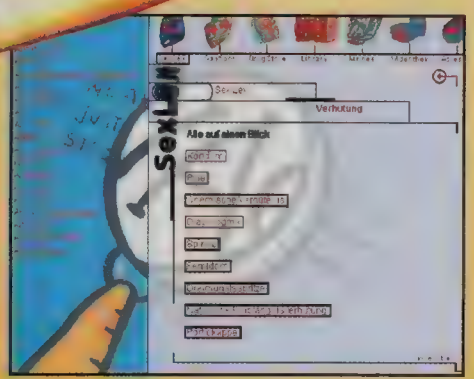
Zum Wiehern gut: Pferdequiz für Sattelfeste



Die Frage-Spielereihe „Quiz & Co" ist um eine neue Ausgabe erweitert worden. Diesmal geht es in 850 Fragen und Antworten nur ums Thema Pferde. Dabei erfährst Du, wie man die Vierbeiner am besten pflegt, welche Rassen es gibt und wie Reiter und Pferd ausgebildet werden. Fragen, die mit einem Hufeisen gekennzeichnet sind, bereiten Dich übrigens gezielt auf das deutsche Reitsportabzeichen vor. Das Pferde-Quiz kann alleine oder zu zweit gespielt werden. **Fazit: Schlaue Fragen und Antworten machen sattelfest fürs Reitabzeichen.**
Preis: ca. 30 Mark; Macher: Ravensburger Interactive, 88188 Ravensburg 1

Hättest Du die richtige Antwort gewußt? Ein Pferd sollte so spät wie möglich beschlagen werden

Verliebt sein ist toll, wirft aber oft auch viele Fragen auf



Aufklärung von A bis Z: Das Lexikon der CD-ROM erklärt wichtige Begriffe rund ums Thema Sexualität

Abtauchen in die Wunder der Meerestiefe: In kleinen Diashows erklärt die CD-ROM den Lebensraum ganz unten im Meer

Welt der Wunder

Vom Dschungel in die Tiefsee

Die vierte CD-ROM zur gleichnamigen Pro7-Sendereihe „Welt der Wunder" beschäftigt sich mit den Geheimnissen der Tiefsee, Naturgewalten, Meteoriten, der Welt der Sinne und den Tieren des Dschungels. Moderator Hendrik empfängt Dich in seinem Büro, von dem aus Du in die einzelnen Wissensgebiete gelangst. Jeder Themenbereich besteht aus mehreren Diashows oder kleinen Videos, die selbständig ablaufen. Die dargebotenen Infos sind zwar spannend, aber schnell abgespielt.

Deine eigenen Aktionsmöglichkeiten beschränken sich aufs Zusehen. Auch Querverweise fehlen. Zusatzspaß bringt die „Wissensmaschine", ein Quiz mit Fragen und Antworten zu den vorgestellten Wissensgebieten. Da die Scheibe nur bei einer Bildschirmauflösung von 640 x 480 Pixeln mit 256 Farben läuft, wirkt die Grafik etwas grobkörnig und altmodisch. **Fazit: CD-ROM zur Fernsehserie mit veralteter Technik und wenig Action.**

Preis: ca. 40 Mark; Macher: Navigo, 80807 München

4

Der verwirrte Professor Teacher empfängt Dich in seinem Haus und stellt Dir Denksportaufgaben

Im Rätselhaus

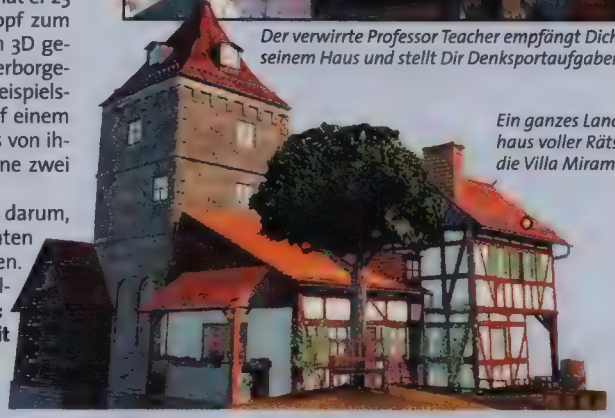
Kniffliges Kopfzerbrechen

Professor Teacher ist der größte Rätselexperte, den es gibt. In seinem Landhaus hat er 25 Logikspiele versteckt, die Deinen Kopf zum Rauchen bringen. Wandere durch das in 3D gezeichnete Anwesen und löse die dort verborgenen Aufgaben. Im Garten befindet sich beispielsweise das Zeltlagerspiel. Hier gilt es, auf einem Spielfeld Zelte so aufzubauen, daß jedes von ihnen neben einem Baum steht, aber keine zwei Zelte direkt aneinander grenzen.

Auch bei den anderen Spielen geht es darum, bestimmte Elemente nach bestimmten Systemen auf einem Spielfeld anzuordnen. Etwas mehr Abwechslung beim Spielprinzip hätte hier nichts geschadet. **Fazit: Logikspiel-Sammlung für Knobelfans mit wenig Variationen in der Spiele-Idee.**

Preis: ca. 50 Mark; Macher: Bastei-Verlag, 51469 Bergisch-Gladbach

3



Ein ganzes Landhaus voller Rätsel: die Villa Miramar

IN KÜRZE

Neuer Fall für TKKG

Tim, Karl, Klößchen und Gabi lösen ihren dritten Fall auf CD-ROM. In „Der Schatz der Maya" verschwinden zwei wertvolle Jade-köpfe. Du befragst die Zeugen – wahlweise auf Deutsch oder Englisch. **Fazit: Gute Spielgeschichte mit Sprach-Lernfaktor.**

Preis: ca.50 Mark; Macher: Tivola, 12435 Berlin

2

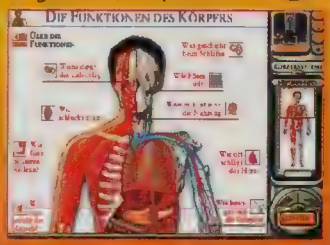
Schauplatz des Verbrechens: Aus der Maya-Ausstellung verschwinden Stücke

Haut und Knochen

Mit schematischen Zeichnungen, unspektakulären 3D-Modellen und wenigen Röntgenbildern versucht die Scheibe „Das Wunder unseres Körpers" den Menschen zu erklären. Eine einschläfernde Sprecherstimme trägt dazu Texte vor. **Fazit: Informativ, aber langweilig.**

Preis: ca. 100 Mark; Macher: Bibliogr.Institut, 61867 Mannheim

5



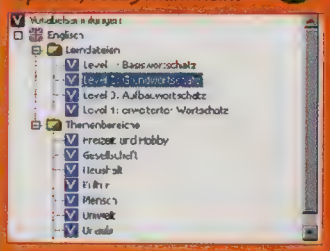
Langweilig wie im Biobuch: Eine Zeichnung zeigt den Aufbau des Körpers

Vokabeln im Griff

Mit dem „Vokabulator 2" hast Du eine prima Hilfe beim Wörterlernen. Laß Dich nach verschiedenen Kriterien abfragen, lege eigene Listen an, übe Vokabeln im Diktat oder hör Dir ihre Aussprache an. Zusätzlich gibt's kurze Grammatikübungen. **Fazit: Super Vokabeltrainer.**

Preis: ca. 50 Mark; Macher: Topware, 68229 Mannheim

1



Wörterlernen mit System: Der Vokabulator bietet verschiedene Listen zur Wahl

Text: Christiane Strobel · Foto: Hans-Bernhard Huber

Große Datenmengen kann man mit Packerprogrammen „zusammenpressen". So sparen sie Platz und lassen sich gut verschicken. Hier steht Schritt für Schritt, wie man Dateien packt und entpackt.

Gepackte Dateien in 10 Minuten

Ob Du eine Datei per E-Mail versenden oder auf einer Diskette speichern willst – große Datenmengen machen oft Probleme. Verschickt man etwa eine größere Datei per E-Mail, wird sie oft nicht richtig transportiert. Zudem kostet die Übertragung viel Zeit. Und auf eine Diskette passen nur 1,4 MByte Daten.

In beiden Fällen kann ein Packerprogramm helfen: Mit ihm läßt sich ein File bis auf ein Zehntel seines ursprünglichen Umfangs „zusammenstauchen". Die Datei wird dabei nicht beschädigt: Der Packer läßt lediglich die überflüssige „Luft" raus, und zwar, indem er die Bestandteile der Datei mit speziellen Algorithmen platzsparender verpackt. Später lassen sich die Daten-Päckchen ohne Verlust wieder auspacken.

Das unter Windows am häufigsten verwendete Packerprogramm heißt WinZip. Auch viele Dateien, die man aus dem Internet downloaden kann, sind mit seiner Hilfe gepackt. Dieser Workshop zeigt, wie Du mit WinZip Dateien ein- und auspackst.

1. Packerprogramm installieren

Das Packerprogramm WinZip gibt's im Internet auf *www.winzip.de* oder in AOL, Kennwort SCREENFUN. Die kostenlose Testversion des Sharewareprogramms ist voll funktionsfähig. Doch wer den Packer ständig benutzt, sollte sich fairerweise registrieren lassen: Die Vollversion kostet 69 Mark. Registrierte Benutzer erhalten kostenlose Updates.

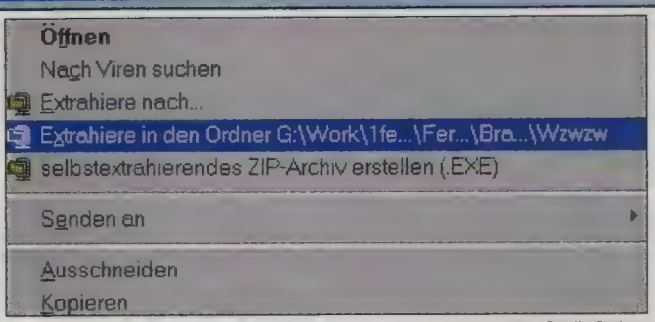
- Klicke auf der genannten Homepage auf „Testversion herunterladen" und gib einen Ordner an, in den das Programm gespeichert werden soll.
- Installiere WinZip, indem Du die Datei WZIP32D.EXE im Windows-Explorer doppelt anklickst.
- Wähle beim Setup die Option „Mit der WinZip Classic-Oberfläche starten". Mit dieser Benutzeroberfläche läßt sich das Programm später sehr unkompliziert bedienen.
- Anschließend nutzt Du die Option „Express-Setup". Damit wird die Installation schnell fertiggestellt.

Der Standard unter den Packerprogrammen: WinZip. Eine kostenlose deutsche Testversion dieser Shareware kannst Du aus dem Internet auf der Seite *www.winzip.de* downloaden

2. Dateien auspacken

Wenn Du eine mit WinZip gepackte Datei aus dem Internet heruntergeladen hast, kannst Du sie nun mit WinZip entpacken und dann verwenden. Solcherart gepackte Dateien erkennt man an der Datei-Extension „.ZIP". Eine gepackte Datei wird auch „ZIP-Archiv" oder „Archiv-Datei" genannt.

- Öffne als erstes den Windows-Explorer und wähle den Ordner aus, in dem die Datei gespeichert ist.
- Klicke die gepackte Datei mit der rechten Maustaste an und klicke im Kontextmenü auf den Eintrag „Extrahiere in den Ordner [...]". Statt „[...]" stehen im Menü der Name und das Verzeichnis des Ordners, in dem auch die ZIP-Datei abgelegt ist. Nach einigen Sekunden erscheinen dort die entpackten Dateien.
- Falls Du die Dateien in einen eigenen Ordner entpacken willst, klickst Du statt dessen auf den Eintrag „Extrahieren nach..." im Kontextmenü. Dann gibst Du im nächsten Fenster den gewünschten Ordner an und bestätigst mit „OK".

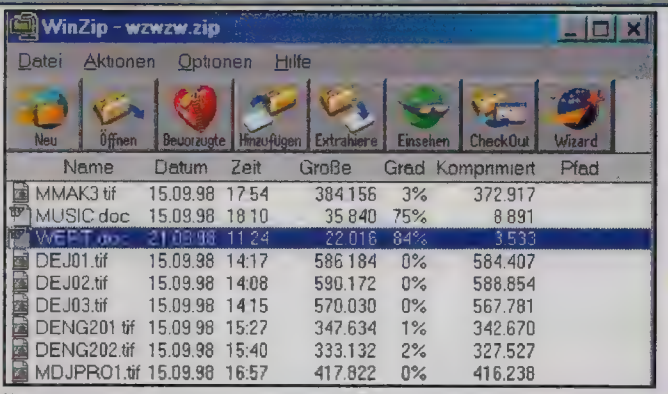


Auspacken leicht gemacht: Nach einem Rechtsklick auf die Zip-Datei wählst Du die Option „Extrahiere in den Ordner [...]". In diesem Ordner erscheinen die ausgepackten Dateien

3. Dateien einpacken

Willst Du selbst Dateien packen, um sie etwa einem Freund auf einer Diskette mitzugeben oder per E-Mail zu verschicken, so verwendest Du ebenfalls WinZip.

- Öffne den Windows-Explorer über „Start – Programme". Wähle den Ordner aus, in dem die Dateien liegen, die Du in das ZIP-Archiv packen willst.
- Soll nur eine einzelne Datei gepackt werden, klickst Du sie rechts an und klickst auf „Hinzufügen zu <Dateiname>.ZIP". Die gepackte Datei mit der Endung „.ZIP" erscheint sofort im selben Ordner wie die Ausgangsdatei.
- Sollen gleich mehrere Dateien gepackt werden, markierst Du sie zuerst mit der Maus. Dann klickst Du die Markierung mit der rechten Maustaste an.
- Diesmal wählst Du den Eintrag „Zu ZIP-Archiv hinzufügen". Es öffnet sich ein Fenster. Klicke in ihm auf „Neu".
- Gib jetzt einen Namen für die neue Datei an und bestätige mit „OK".
- Dann klickst Du auf den Button „Hinzufügen". Nach einigen Sekunden zeigt das Programm in einem Fenster alle im Paket enthaltenen Dateien und ihre Komprimierungsrate an. Schließe nun das Fenster, und das ZIP-Archiv erscheint im selben Ordner, der auch die ursprünglichen Dateien enthält.

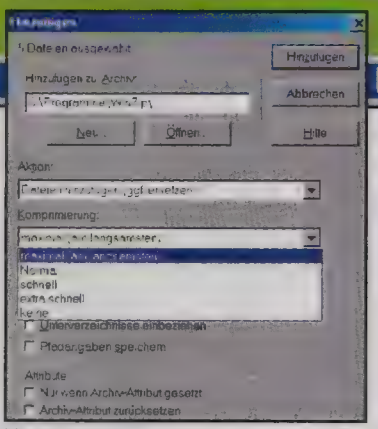


Nach dem Packen zeigt WinZip, wie stark alle im Päckchen enthaltenen Dateien komprimiert wurden. Die markierte Textdatei hat nur noch rund 16% ihrer ursprünglichen Größe!

4. Packdichte festlegen

Du kannst in WinZip einstellen, wie eng Dein Datenpäckchen zusammengeschnürt werden soll. Als Faustregel gilt: Je dichter gepackt, desto kleiner die Datenmenge, desto länger aber auch die Dauer des Packvorgangs. Sollte Dein Rechner mindestens mit einem Pentium-Prozessor arbeiten, kannst Du problemlos die maximale Datenkompression in WinZip einstellen.

- Klicke wie zuvor die Datei oder die markierte Gruppe von Dateien, die in das Päckchen geschnürt werden sollen, rechts an. Im Kontextmenü wählst Du die Option „Zu ZIP-Archiv hinzufügen" aus.
- Öffne anschließend im Fenster „Hinzufügen" die Liste bei „Komprimierung" mit einem Klick. Nimm den Listeneintrag „maximal" und klicke „Hinzufügen". WinZip merkt sich diese Einstellung und verwendet sie in Zukunft immer – es sei denn, Du verstellst sie wieder.



Mit der Einstellung „maximal (am langsamsten)" packt WinZip die Dateien so eng wie möglich

INFO

Top Secret: Päckchen verschlüsseln

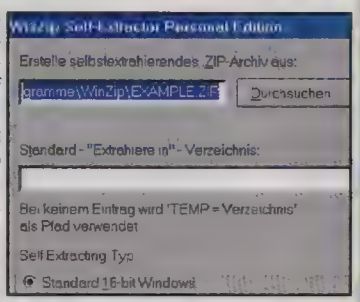
Für geheime Dateien bietet WinZip eine Sonderfunktion: Du kannst eine Archivdatei verschlüsseln und so vor neugierigen Augen schützen. Dann kann nur der sie entpacken, der das von Dir vergebene Paßwort besitzt.

- Lege eine ZIP-Datei an, indem Du eine Datei oder eine Gruppe von Dateien rechts anklickst und „Zu ZIP-Archiv hinzufügen" wählst.
- Nach einem Klick auf „Kennwort" besteht die Möglichkeit, ein Paßwort für das neue ZIP-Archiv festzulegen.
- Gib ein Paßwort an, klicke auf „OK" und wiederhole die Eingabe. Nach dem Packen erscheinen die Dateien im Fenster von WinZip nun mit einem kleinen Pluszeichen. Wer die Dateien später entpacken will, kann dies nur tun, wenn er zuvor das richtige Paßwort eingibt.

5. Entpackungsautomatik einstellen

Mitunter haben andere Leute, denen Du eine gepackte Datei zukommen lassen willst, selbst kein WinZip und können mit der ZIP-Datei wenig anfangen. Ehe Du ihnen lange erklärst, wie man WinZip bekommt und installiert, packst Du die ZIP-Datei besser in eine Datei, die sich selbst entpackt.

- Zu diesem Zweck gibt es kleine Hilfsprogramme wie das in WinZip enthaltene WZIPSEPE. Dieses Programm ergänzt die ZIP-Datei um einen Programm-Code, der aus ihr ein „selbstentpackendes Archiv" macht. Dahinter verbirgt sich nichts anderes als eine Datei mit der Endung „.EXE". Wenn der Empfänger sie doppelt anklickt, entpackt sich die Datei von ganz allein, ohne daß WinZip auf seinem Rechner installiert sein muß.
- Packe zunächst wie oben beschrieben eine normale ZIP-Datei.
- Klicke in dem Fenster, das alle Dateien des Pakets zeigt, auf „Aktionen" und danach auf „EXE-Datei erzeugen".
- Zur Sicherheit kannst Du jetzt selbst testen, ob die Auspack-Automatik auch funktioniert. Doppelklicke dazu auf die EXE-Datei. Sie sollte sich dann ganz automatisch selbst entpacken.

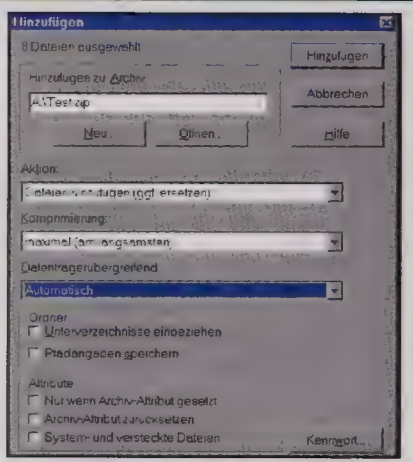


Ein Trick macht aus einer ZIP- eine EXE-Datei

6. ZIP-Archive für Disketten anlegen

Bisweilen kommt es vor, daß man umfangreiche Datenmengen mit Disketten transportieren will – doch selbst bei maximalem Packen ist das ZIP-Archiv größer als 1,44 MByte, was dem Fassungsvermögen einer normalen Diskette entspricht. Doch auch in diesem Fall hilft WinZip: Es kann ein zu großes ZIP-Archiv in mehrere kleine aufteilen. Du nimmst statt einer dann einfach zwei oder mehr Disketten. So teilst Du ein Archiv in passende Teile auf:

- Markiere zunächst die Datei oder die Gruppe von Dateien, die gepackt werden sollen, und klicke die Markierung rechts an.
- Klicke auf „Zu ZIP-Archiv hinzufügen". Nach einem Klick auf „Neu" wählst Du nun das Diskettenlaufwerk aus und gibst einen Dateinamen für das Archiv ein.
- WinZip blendet im Fenster „Hinzufügen" automatisch die Liste „Datenträgerübergreifend" ein, sobald das ZIP-Archiv größer als 1,44 MByte wird. Dann legt WinZip mehrere Archive auf mehreren Disketten an.



Paßt ein Archiv nicht auf eine Diskette, bietet WinZip automatisch die Auswahl „Datenträgerübergreifend"

- Der Empfänger der verteilten Archive muß später nur die erste Diskette einlegen um das Entpacken mit WinZip zu starten. Der Packer fordert die Disketten in der richtigen Reihenfolge an und fügt die Daten zusammen.

Text: André Zurawski

DAS LEBEN IST EIN GAME.

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Racing Simulation 2

WWW.UBISOFT.DE

Jetzt macht jeder sein Rennen.

Unter eigenem Namen als Fahrer starten? Kein Problem. Die schwarze Fahne für den Teamkollegen? Hier ist sie. Im Qualifying Plätze gutmachen? Bitte sehr. Ein Fahrerduell per Internet? Start frei für Ihre Wünsche. Denn was Sie bei uns gefordert haben, haben wir gleich in die Tat umgesetzt: Auf Racing Simulation 2, ab sofort am Start.

In Kooperation mit:

Castrol

Eurosport

PC CD-ROM Windows 95 NINTENDO 64 PlayStation

Shopping am Screen

Schluß mit der Einkaufspanik! Deine Weihnachtsgeschenke kannst Du auch am Bildschirm besorgen. Hier steht, wo Du was findest und wie das funktioniert.

Hektisch von Geschäft zu Geschäft rennen, damit man noch in letzter Sekunde alle Geschenke zusammenbekommt – kennst Du das auch? Dabei könnte es so viel einfacher gehen. Wer einen Internet-Anschluß hat, kann ganz bequem von zuhause aus einkaufen surfen.

Warum online einkaufen?

Online-Shopping bietet viele Vorteile. Du kannst nicht nur Zeit und Geld sparen, sondern oft auch auf ein größeres Warenangebot zugreifen als in der eigenen Stadt. **Ein Laden im Internet ist 24 Stunden rund um die Uhr vom heimischen Screen aus erreichbar**. Du mußt keine langen Wege zurücklegen, um ihn aufzusuchen. Ein paar Mausklicks genügen, und Du bist da.

Da Händler im Internet keine Ladenräume mieten müssen, sparen sie einiges an Ausgaben. Deshalb können sie es sich oft leisten, ihre Produkte im Netz preiswerter anzubieten, als in einem echten Laden. Dafür fallen Versandkosten an. Aufpassen mußt Du bei Bestellungen aus dem Ausland: Hier ist zusätzlich noch Zoll auf die importierten Waren fällig.

Die Chance, im Netz auch ausgefallene Produkte zu bekommen, ist außerdem recht groß. Denn Du kannst ungestört die verschiedenen Sortimente unterschiedlicher Händler auf der ganzen Welt durchsuchen. Deine Bestellung erhältst Du per Post. Das kann zwei Tage bis etwa vier Wochen dauern.

Wie finde und bestelle ich was?

Hier erfährst Du einige Top-Adressen von Shops im Netz. Wer andere Wünsche hat, findet außerdem auf der Seite *www.gangl.com/shops/index.html* einen guten Einkaufsführer. Jeder Online-Shop hat sein eigenes System, wie er Bestellungen entgegennimmt. Die meisten funktionieren aber ähnlich: Im gewünschten Laden angekommen, klickst Du Dich durch das Angebot. Meistens helfen komfortable Suchmöglichkeiten, Artikel gezielt aufzufinden. Hat man beispielsweise die CD oder das Buch seiner Wahl gefunden, genügt ein Mausklick, um das Produkt in den virtuellen Einkaufskorb zu legen. In diesem Warenkorb werden all Deine Bestellwünsche gesammelt, bis Du sie abschicken möchtest. In der Regel kann man den Warenkorb jederzeit einsehen und Änderungen darin vornehmen. Damit die Bestellung am Ende abgeschickt werden kann, mußt Du Deinen Namen, Adresse und Zahlungsmöglichkeit angeben.

Wie bezahle ich?

Die meisten Online-Shops bieten verschiedene Zahlungsmöglichkeiten an, unter denen man auswählen kann. Beliebt ist die Bezahlung per Kreditkarte. Dazu mußt Du nur die entsprechende Kreditkartennummer angeben. Kläre mit Deinen Eltern, ob Du ihre Karte verwenden darfst.

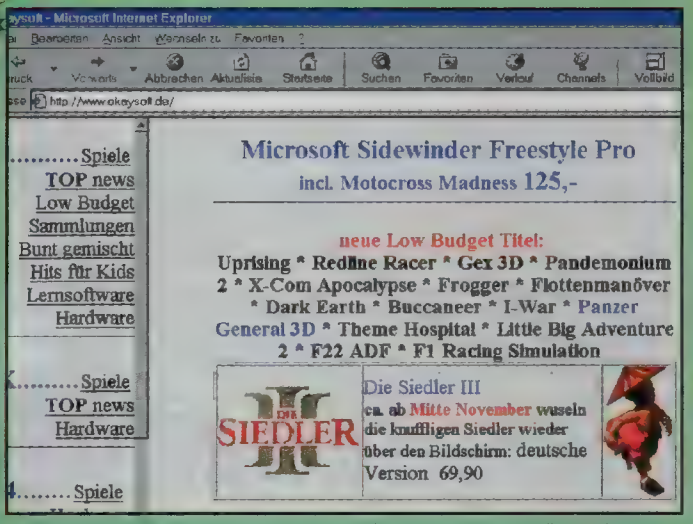
Hast Du ein eigenes Bankkonto, kannst Du auch oft über Bankeinzug zahlen. Dazu gibt man seine Kontonummer und Bankleitzahl an, und der Händler bucht den fälligen Betrag von Deinem Konto ab. Einige Shops ermöglichen auch die Bestellung per Rechnung oder Nachnahme.

Ist Online-Shopping sicher?

Ein seriöser Internet-Shop bietet seinen Kunden eine sogenannte „sichere Verbindung", sobald es darum geht, persönliche Daten einzugeben. Das bedeutet, daß Infos wie Deine Adresse und Deine Bankverbindung verschlüsselt zum Händler übertragen werden. Nur am richtigen Ziel können die Daten wieder entschlüsselt und gelesen werden. Dritte, die versuchen, diese Infos abzufangen, erhalten nur kryptische Zeichen. **Wer bei einer solchen Verbindung seine Kreditkartennummer eingibt, ist deshalb sicherer vor Betrug, als wenn er in einem Laden einkauft und seine Karte jemandem mitgibt**.

Ob eine sichere Verbindung besteht, erkennst Du daran, daß der Browser (Netscape oder Internet Explorer ab Version 3.0) sich mit einem Hinweisfenster auf dem Screen meldet. Als Symbol erscheint ein kleines Schloß unten im Browser. Ohne sichere Verbindung besteht theoretisch die Möglichkeit, daß ein Hacker Deine Daten abfängt. Doch das Angebot an Seiten mit Sicherung ist riesig.

Shops für Spieler



*Auf **www.okaysoft.de** soll ab Mitte November das Spiel „Die Siedler III" erhältlich sein*

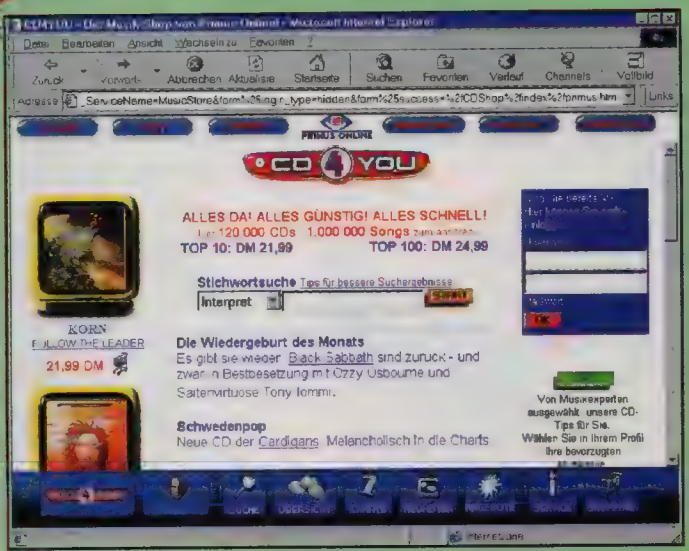
Ein guter Anlaufpunkt für den Spielekauf im Web ist die Seite des Spieleversands Okaysoft ***www.okaysoft.de***. In dem umfangreichen Sortiment an PC-, Playstation- und N64-Titeln ist die Chance recht groß, daß Du das Spiel Deiner Wahl findest. Ab Mitte November will der Shop „Die Siedler III" für 70 Mark im Lager haben. Wer hier nicht fündig wird, schaut am besten einmal zu ***www.pcfun.de***, ***www.wial.de*** oder ***www.topshare.de***. Auch hier werden Konsolen- und PC-Spieler reichhaltig bedient. Welcher Versand die besseren Angebote hat, hängt vom Einzelfall ab. Weitere Händleradressen findest Du auf ***www.yahoo.de/Handel_und_Wirtschaft/Firmen/Computer/Software/Spiele/***

Einkaufsspaß für Filmfreaks

*Die Seite **www.cinemabilia.de** bietet große Produktauswahl zu Film und Fernsehen*

Von der „Star Wars"-Boxer-Shorts bis zum „Sailor Moon"-Badetuch findest Du im Film-Shop ***www.cinemabilia.de*** die ausgefallensten Weihnachtsgeschenke zu Film und TV. Stark für Sammler sind beispielsweise die Videobox-Sets mit allen Folgen einzelner „Akte X"-Staffeln. Eine große Auswahl an Videos bietet außerdem ***www.film.de/shop***. Hier gibt es auch jede Menge fremdsprachiger Videos. Wer nach einem ganz speziellen Filmplakat sucht, sollte mal beim amerikanischen Posterladen ***www.posternow.com*** vorbeisurfen. Die Seite ***www.gangl.com/shops/video.html*** listet weitere Filmshops auf.

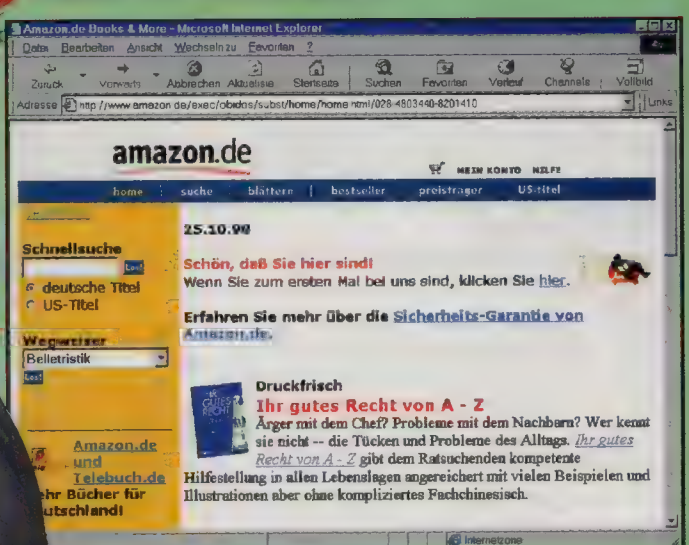
Medien-Markt für Musiker



***www.cd4you.de** hat supergünstige Musik-Angebote*

Die hundert meistgewünschten CDs gibt es im Online-Musikgeschäft ***www.cd4you.de*** zu einem Superpreis von 25 Mark. Die ersten zehn darunter für nur 22 Mark. Welche Titel unter diesen Tophits sind, bestimmen die Kunden des Ladens durch ihren Einkauf. Nicht ganz so günstig, dafür aber mit einer riesigen Auswahl zeigt sich ***www. telecd.de***. Für die Direktbestellung aus Amerika ist außerdem ***www.cdnow.com*** empfehlenswert. Übrigens kannst Du bei allen genannten Händlern auch online in die CDs reinhören. Verweise zu mehr Musikshops gibt es bei ***web.de/Marktplatz/Musik/CDs/***

Läden für Leseratten



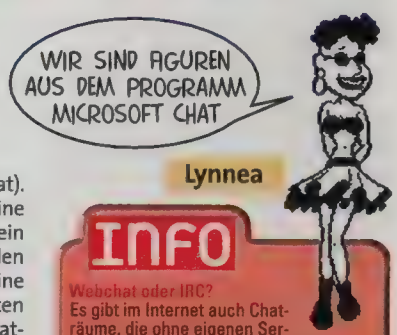
*Bei **www.amazon.de** stöberst Du neuen Lesestoff auf*

In der virtuellen Buchhandlung ***www.amazon.de*** findest Du nicht nur einen umfassenden Katalog an Büchern, sondern auch Buchkritiken und Inhaltsangaben zu den Schmökern. Auch englische Bücher können preisgünstig vom amerikanischen Mutterunternehmen Amazon.com bestellt werden. Ein ähnlich gutes Angebot bietet die Webseite ***www.libri.de***. Wer außerdem spanische oder französische Bücher sucht, ist bei ***www.buecher.de*** richtig. Alle drei Händler liefern ihre Waren versandkostenfrei. Eine Liste mit weiteren Web-Buchläden findet sich bei ***web.de/Marktplatz/Bücher/Datenbanken/***

Text: Christiane Strobel · Foto: Christian Vogel · Make-up & Haare: Evelyn Eylert/Fame · Styling: Monika Albers/Fame

Wir treffen uns im Chat!

Im Internet findest Du neue Freunde. Beim Plaudern im Chat vergeht die Zeit wie im Flug. Mit dem Programm Microsoft Chat steigst Du als Comicfigur ins Netz.



Der Ausdruck „Chatten" ist englisch und bedeutet „plaudern". Das ist genau das, was man in einem Chat tut: Leute aus aller Welt treffen sich im Internet zum Quatschen. Dabei sitzt jeder an seinem PC und tippt in die Tasten, was er zu sagen hat. Alle Teilnehmer sehen sofort am eigenen Bildschirm, was die anderen schreiben und können antworten.

Das System, das solche Unterhaltungen im Netz ermöglicht, ist ein eigener Teilbereich im Internet. Er heißt IRC (Internet Relay Chat). Stellt man sich das Internet wie eine große Stadt vor, dann ist der IRC ein großes Haus mit unendlich vielen Räumen. In jedem Raum findet eine Unterhaltung zu einem bestimmten Thema statt. Wer einen solchen Chat-Raum betritt, kann mitreden.

Um zum Haus zu gelangen, mußt Du Verbindung zu einem IRC-Server aufnehmen. Das ist ein Computer, der das Haus und seine Räume kennt und für alle Besucher erreichbar macht.

Für die Verbindung zu einem IRC-Server brauchst Du ein spezielles Chat-Programm, einen sogenannten Chat-Client. Und dann kann's losgehen.

INFO

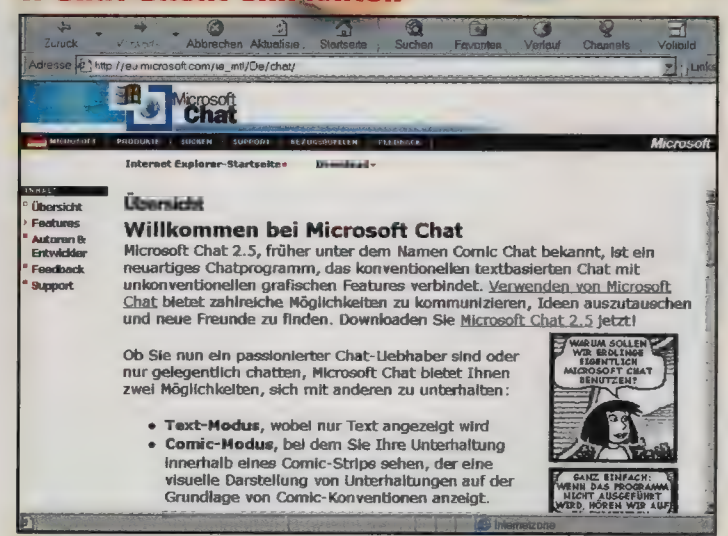
Webchat oder IRC?

Es gibt im Internet auch Chaträume, die ohne eigenen Server und Client erreichbar sind. Diese Chaträume sind auf Homepages eingebaut. Man nennt sie deshalb Webchats.

Um an ihnen teilzunehmen, mußt Du nur die entsprechende Webseite ansurfen – beispielsweise *www.chatcity.de*

Solche Chaträume sind kein Teil des Kommunikationszentrums IRC. Ihr Nachteil: Sie sind langsamer als IRC-Chats, in ihren Themen je nach Homepage eingeschränkt, und sie bieten nur einen Teil der Funktionsmöglichkeiten von IRC. Profi-Chatter ziehen darum IRC-Chats vor.

1. Chat-Client einrichten

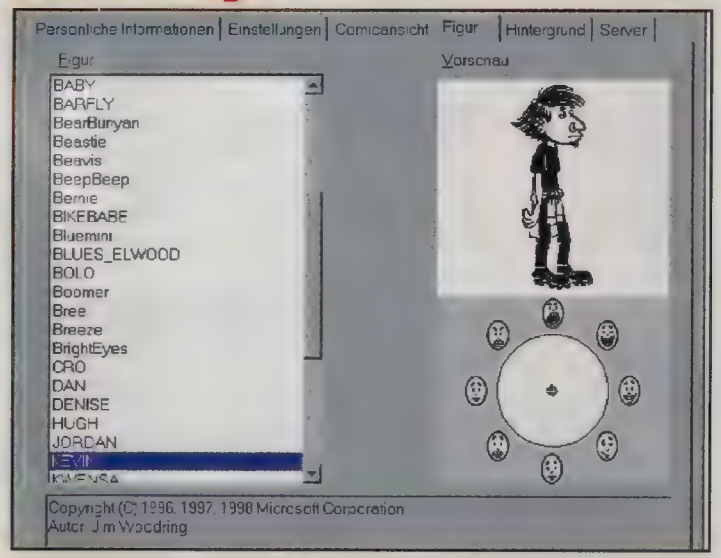


Den Chat-Client Microsoft Chat bekommst Du auf ***eu.microsoft.com/ie_intl/De/chat/***

Besonders viel Spaß macht Chatten mit dem Programm Microsoft Chat. Dieser Client ist kostenlos und einfach zu bedienen. Und er hat etwas Besonderes zu bieten: Das Programm stellt ein Chat-Gespräch grafisch als Comic strip dar.

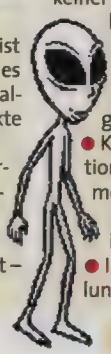
- Hol Dir die deutsche Version der Freeware Microsoft Chat von der Internet-Seite *http://eu.microsoft.com/ie_intl/De/chat/* oder aus AOL, Kennwort SCREENFUN. Das Programm ist als ZIP-Datei gepackt. Du mußt es erst entpacken, damit es sich installieren läßt (siehe Artikel „Gepackte Dateien in 10 Minuten").
- Wer den Browser Microsoft Internet Explorer ab Version 4.0 verwendet oder Windows 98 auf der Platte hat, hat Microsoft Chat schon mit dabei. Es findet sich im Menü „Start – Programme – Internet Explorer".

2. Profil anlegen



Neue Identität: Wähle eine Comicfigur, die später im Chat Deine Person darstellen soll

- Starte das Programm Microsoft Chat. Zuerst solltest Du ein paar Angaben zu Deiner Person machen.
- Das Lustige am Chatten ist generell, daß sich jeder eine völlig neue Identität geben kann. Im Internet kann keiner sehen, ob Du wirklich Susie heißt und 13 Jahre alt bist. Darum sind aber auch alle Angaben, die Leute über sich im Chat machen, mit Vorsicht zu genießen.
- Klicke auf „Persönliche Informationen" und denke Dir einen Namen aus, unter dem Du im Chat auftreten willst. Schreibe ihn ins Feld „Pseudonym".
- In das Feld „Kurze Selbstdarstellung" kommen ein paar Sätze, die Dich charakterisieren. Das kann ein Motto sein, ein witziger Spruch oder tatsächliche Hobbys.
- Klicke auf den Menüpunkt „Figur", um die Gestalt Deines Charakters zu bestimmen. Hier stehen verschiedene Comicfiguren zur Wahl.
- Wem hier keine gefällt, kann weitere Figuren aus dem Netz downloaden.Eine gute Adresse ist *http://ourworld.compuserve.com/homepages/sqiz/characters/PageChrn.htm*
- Kreative Leute haben außerdem die Möglichkeit, eigene Comicfiguren zu zeichnen. Dafür stellt Microsoft gratis einen eigenen „Comic Chat Character Editor" zum Downloaden zur Verfügung, und zwar auf der Seite *http://eu.microsoft.com/ie_intl/De/chat/*



Xeno

Würden Sie vor diesen Herren Flagge zeigen?

- gerenderte Original-Landkarten als 3D-Spielbrett
- voll animierte Spielfiguren
- Internet-Spiel über die Microsoft® Gaming Zone
- Multiplayer-Option im Netzwerk
- optimal bis zu vier Gegnern
- komplett in Deutsch

PC
CD-ROM

Überlegen Sie´s sich gut. Schließlich kann bei Stratego schon ein falscher Zug der letzte sein. Und wer die Flagge verliert, verliert die Schlacht! Im Schach der Strategiespiele kämpfen Sie an aufwendig gerenderten Schlachtfeldern. Gegen Mensch oder Maschine, im Internet oder per Netzwerk. Aber achten Sie gut auf Ihre Deckung. Denn überleben ist immer noch die beste Strategie.

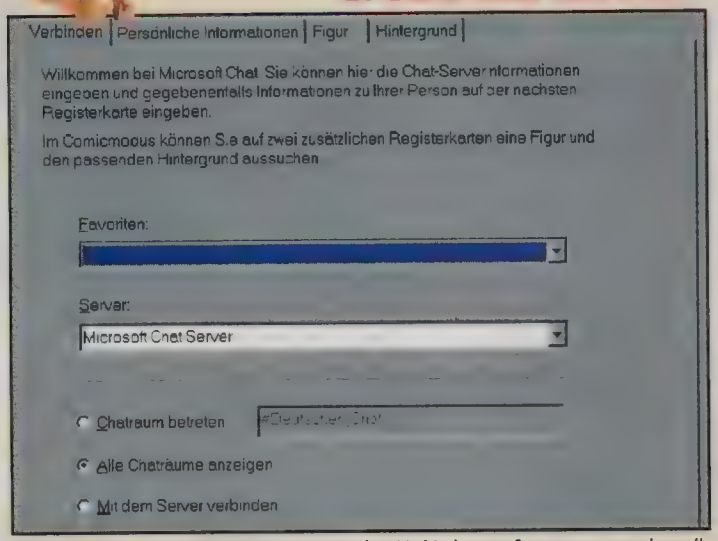
www.hasbro-interactive.de

HASBRO interactive

Psyboard
MANIAC 8/98
Offizielles PlayStation
Magazin 10/98
PSYGNOSIS
PlayStation

Wir treffen uns im Chat!

3. Chatraum betreten



Gib im Feld „Server" den Chat-Server an, mit dem Verbindung aufgenommen werden soll

● Nimm Verbindung mit einem IRC-Server auf, um Zugang zu einem Chatraum zu bekommen. Klicke dazu ins Register „Verbinden".

● Wähle im Feld „Server" den Listeneintrag „Microsoft Chat Server". Du kannst auch einen anderen Dir bekannten IRC-Server eintragen, etwa *irc.netsurf.de*. Nicht alle Server bieten alle Chaträume. Welchen Server Du am liebsten nutzt, mußt Du austesten.

● Klicke die Option „Alle Chaträume anzeigen" an und bestätige mit „OK". Jetzt verbindet sich das Chatprogramm mit dem Server und listet alle angeschlossenen Chaträume auf.

● Entscheide Dich für einen Chatraum, markiere ihn und klicke auf „Gehe zu". Damit betrittst Du den gewählten Raum.

● Für Einsteiger ist der Raum mit Namen „#Newbies" geeignet, weil sich hier Chat-Neulinge treffen und erfahrene Chatter ihnen gerne mit Tips weiterhelfen.

Für deutsche Gespräche ist der Raum „#Deutscher_Chat" empfehlenswert.

Lance

4. Kräftig mitplaudern

Ein Gespräch als Comic strip: Jeder Chatter ist eine Figur und redet in Sprechblasen

Hugh

● Sobald Du einen Raum betreten hast, erscheint im Hauptfenster des Programms ein Comic strip. Er zeigt alle anwesenden Chatter als Figuren und ihre Unterhaltung in Sprechblasen.

● Im rechten oberen Fenster sind die Köpfe und Namen der anwesenden Chatter abgebildet. Darunter ist Dein Charakter. Klicke rechts auf einen der Köpfe, um Informationen über die anderen Teilnehmer zu erhalten.

● Tippe den Text, den Du sagen willst, in das längliche Textfenster unter dem Comic und drücke die Eingabetaste. Deine Figur erscheint nun mit einer Sprechblase als neues Comicbild.

● Bei allem, was Deine Figur sagt, läßt sich auch ihr Gesichtsausdruck steuern. Tippe dafür zuerst den Text und klicke dann in den Kreis mit den Gesichtern unter Deiner Comicfigur. Wähle den gewünschten Gemütszustand und dann die Eingabetaste.

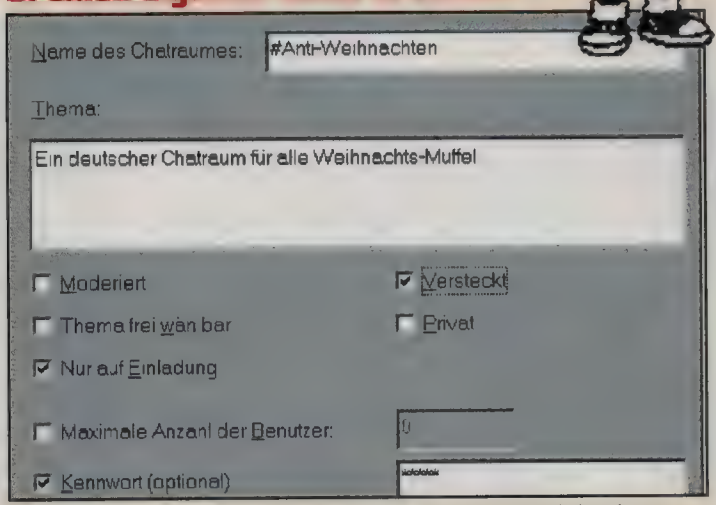
● Außerdem stehen mit den Sprechblasen (neben dem Eingabefeld) vier verschiedene Arten der Rede zur Verfügung. Du kannst etwas normal sagen, denken, flüstern oder als Kommentar einblenden.

● Willst Du Dich mit einer bestimmten Person unterhalten, klicke sie an, und gib dann erst den Text ein. Sollen die anderen Teilnehmer das Gespräch nicht mitlesen, wähle die Sprechblase „flüstern".

● Wenn ein Teilnehmer kurzzeitig abwesend ist, klickt er auf „Teilnehmer – Pausieren" und gibt einen Text ein. Alle anderen sehen dann ein Schild wie „Alien ist gerade Kaffee trinken" und wissen daß dieser Chatter nicht ansprechbar ist.

● Sind viele Leute gleichzeitig im Chatraum, geht die Unterhaltung oft wild durcheinander und läßt sich in den Comicbildern schwer mitverfolgen. Dann kann es nützlich sein, zu einer reinen Textansicht umzuschalten. Klicke dazu im Menü auf „Ansicht – Text".

5. Einen eigenen Raum eröffnen



Geschlossene Gesellschaft: Diesen Chatraum können nur Leute mit Einladung betreten

● Willst Du Dich privat mit einem anderen Chatter treffen, ohne daß Euch eine Masse von Leuten dazwischenquatscht? Dann eröffne mit „Raum – Raum erstellen" Deinen eigenen Chatraum.

● Lege im Feld „Name des Chatraums" einen Namen für den neuen Raum fest. Ein Name muß immer mit dem „#"-Zeichen beginnen, etwa „#Anti-Weihnachten".

● Bei „Thema des Chats" gibt man eine Kurzbeschreibung des Gesprächsthemas für den Raum an.

● Willst Du, daß ohne Deine Einladung keine fremden Leute den Chatraum betreten können, dann klicke die Optionen „Nur auf Einladung" und „Versteckt" an. Das bedeutet, daß andere den Raum nicht sehen und für den Zutritt eine Einladung benötigen.

● Bei der Option „Kennwort" hast Du die Möglichkeit, den Eingang zu Deinem Raum zusätzlich mit einem geheimen Paßwort zu schützen.

● Um einen Freund in den Raum einzuladen, klicke auf „Teilnehmer – einladen" und gib den Namen des Freundes ein. Er erhält sofort eine Nachricht auf seinem Screen und kann die Einladung annehmen oder ablehnen.

● Hat Dich ein Teilnehmer in Deinem Raum genervt, kannst Du ihn vor die Tür setzen. Wähle dazu „Teilnehmer – Gastgeber– Hinausweisen". ○

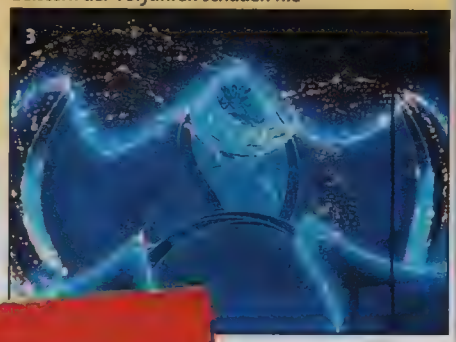
Maynard

Text: Christiane Strobel
Fotos: Daniel Kraus

Generationskonflikt: Oma Fa will, daß ihre Enkelin Mulan (l.) endlich heiratet. Die aber hat andere Pläne

Weil ihr Vater zu alt ist, zieht Mulan für ihn in den Krieg, um die Familienehre zu retten

Simsalabim oder was? Gute Wünsche von den Geistern der Vorfahren schaden nie



MULAN

In Disneys 36. Zeichentrickfilm geht's um Girl-Power: Ein Mädchen verkleidet sich als Junge und rettet China.

Wenn das mal gutgeht! Ausgerechnet der großmäulige Mini-Drache Moshu (Stimme: Otto Waalkes) soll Mulan beschützen

Was guckt der denn so böse? Dieser finstere Geselle ist Shan Yu, der Anführer der Hunnen. Er hat es auf China abgesehen

Das kann man sich doch nicht gefallen lassen! Hauptmann Shang (l.) und seine Berater überlegen, wie sie die Hunnen besiegen können

Wildes Mädchen: Mulan (Stimme: Cosma Shiva Hagen) zeigt den Kerlen, wo's langgeht

Hilfe, hoffentlich merkt er nichts: Mit tiefer Stimme stellt Mulan sich dem Hauptmann als Krieger Ping vor

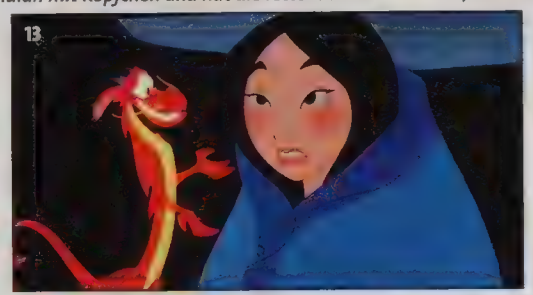
Da müssen wir aber noch mal üben! Auf Mulan hat der Hauptmann ein besonders kritisches Auge

Mulan lernt wie der Blitz. Bei ihrem ersten Einsatz ist gleich die komplette Hunnenarmee hinter ihr her

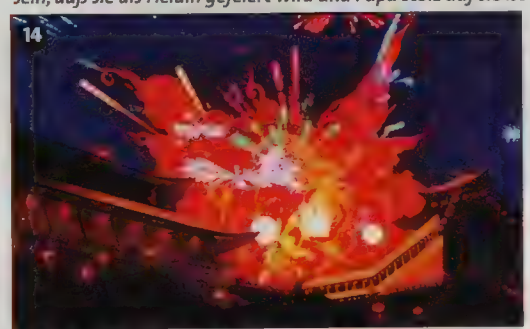
Attacke! Der Angriff der Hunnen sieht so gefährlich aus wie in einem realistischen Kriegsfilm

Geistesblitz: Während die Barbaren nur draufhauen können, arbeitet Mulan mit Köpfchen und hat die rettende Idee

Typisch Mann: Nur weil Mulan als Mädchen enttarnt ist, kann Shang sich gar nicht über den Sieg freuen



Auch wenn Mulan kein Mann ist, muß es doch zu schaffen sein, daß sie als Heldin gefeiert wird und Papa stolz auf sie ist



Das ist die Gelegenheit: Als die Hunnen wieder auftauchen und den Kaiserpalast bedrohen, zeigt Mulan, was sie kann

Das hat sich doch gelohnt: Mulan hat China sowie den Kaiser gerettet und ist die Heldin des Landes

Tja, das hätte sich Vater Fa auch nicht träumen lassen, daß ausgerechnet seine Tochter Mulan mal so groß rauskommt

Das kommt davon, wenn Mädchen sich als Jungen verkleiden: Erst bringen sie alles durcheinander, und dann retten sie doch noch das ganze Land. Alles nur, weil die kleine Mulan will, daß ihr Vater endlich stolz auf sie ist. Sie schnappt sich heimlich seine Rüstung und zieht als Soldat verkleidet in den Krieg gegen die Hunnen. Einfacher gedacht als getan! Was, zum Beispiel, soll sie machen, wenn die anderen Krieger mit ihr baden gehen wollen? Und überhaupt, Männer haben so komische Rituale wie saufen, spucken und kloppen, die Mulan völlig bescheuert findet.

Am Anfang kann sie nicht mal Pfeil von Bogen unterscheiden, am Ende erledigt sie die Hunnen-Armee allein. **Genau das ist das Gute an diesen rührenden Walt-Disney-Filmen: Man kann sich immer darauf verlassen, daß sie mit einem Happy End aufhören.**

Damit es nicht völlig kitschig wird, haben die Macher von Walt Disney in die 2000 Jahre alte Geschichte saukomische Dialoge eingebaut, die direkt aus den 90er Jahren zu kommen scheinen. Besonders spaßig ist Otto Waalkes, der den Mini-Drachen Moshu spricht. Für Mulans Aktion hat er nur die Worte übrig: „Daß die Mädchen aber auch immer auf Lara Croft machen müssen."

Action 1 Spannung 1 Spaß 1

Mulan

Zeichentrickfilm/USA

Start: 19.11. | ab 0 Jahre beantr.

www.movie.de

Sprecher: Cosma Shiva Hagen, Otto Waalkes, Hannes Jaenicke

Chinesisches Mädchen verkleidet sich als Mann und zeigt den Hunnen, wo's langgeht

1

Text: Christine Mortag

SPIEL AUF ZEIT

Spielt eine gewichtige Rolle: Boxchamp „The Executioner"

Politiker-Mord in der Box-Arena: Zwei Freunde werden im Strudel von Korruption und Intrige zu Todfeinden.

Puh, nach dieser Eingangsszene muß man erst mal Luft holen: 20 Minuten ohne Schnitt folgt eine Handkamera dem hektischen Rick Santoro (Oscar-Gewinner Nicolas Cage) durch die brodelnde Box-Arena von Atlantic City. Während der Cop pausenlos plappernd über Rolltreppen und durch Flure hetzt, immer das goldene Handy am Ohr, erfahren wir die Lebensgeschichte des Mannes: **Santoro hat Frau und Kind, aber auch eine Geliebte, er macht mit jedem auf Kumpel, ist aber total käuflich und würde für einen höheren Posten sogar seine Oma verschachern.**

Am Boxring trifft er seinen alten Freund, den Marinekommandanten Kevin Dunne (Gary Sinise), der den als VIP-Gast anwesenden Verteidigungsminister bewachen soll. Blöderweise wird der ausgerechnet dann erschossen, als Dunne für zwei Minuten seine Augen woanders – auf einer rothaarigen Schönen – hat.

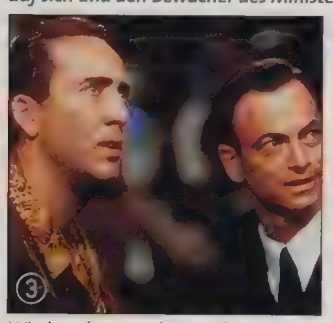
Panik bricht aus. Der Täter muß sich unter den 14.000 Zuschauern befinden. **In dem Chaos reißt Santoro den Fall an sich – schließlich will er berühmt werden.** Bei seinen Ermittlungen stellt er fest, daß sein scheinbar harmloser Freund ein noch korrupteres Schwein ist als er selber.

Brian de Palma („Scarface", „Mission Impossible") hat einen Action-Thriller gemacht, in dem nichts so ist, wie es scheint, und keiner dem anderen trauen kann. **Der Regisseur ist ein großer Fan von Suspense-Meister Alfred Hitchcock. Das sieht man!** So spannend, daß es einen ganz kribbelig macht, werden nach und nach die Ereignisse zusammengefügt – wie bei einem Puzzle. Der Zuschauer wird dabei zum Mitdetektiv gemacht. Bloß nicht verwirren lassen!

Nicht auf den Mund gefallen: Nicolas Cage als schmieriger Cop Rick Santoro

Rothaarige Frauen sind gefährlich: Die Schöne lenkt die Blicke auf sich und den Bewacher des Ministers von seiner Arbeit ab

Während alle auf die Boxer starren, überbringt die Blondine dem Minister geheime Unterlagen



Wiedersehen macht Freude: Noch freut sich Santoro (l.), seinen alten Schulfreund Kevin Dunne zu treffen

Außer Rand und Band: Die Halle tobt, und der Cop Santoro muß mal schnell einen übermütigen Box-Fan beruhigen

Santoro geht in Deckung und schießt sich voll auf Abwehr ein: Leider etwas zu spät, denn der Minister ist schon tot

Gute Tarnung: Wer würde vermuten, daß Marinekommandant Kevin Dunne (Gary Sinise) ein ganz linker Bursche ist?

Halt, Polizei! Hat die Dunkle, die vorher blond war, mit dem Mord zu tun?

Falscher K.o.-Schlag: Für die Niederlage hat der Boxchamp viel Geld bekommen

Ex-Freunde: Santoro ist seinem alten Kumpel auf die Schliche gekommen

Gelungene Aktion: Rick Santoro wird als Held des Tages gefeiert

Action 2 | Spannung 2 | Spaß 2

Spiel auf Zeit

Action-Thriller/USA

Start: 19.11. | ab 12 Jahre beantr.

www.movie.de

Darsteller: Nicolas Cage, Gary Sinise, John Heard, Carla Gugino

Mehr als dumpfe Schläge: intelligent konstruierte Spannung um einen Politiker-Mord

2

Text: Christine Mortag · Fotos: Foto Blitz/Stills

TUROK 2
SEEDS OF EVIL

JAGE DAS BÖSE

Das Grauen kehrt zurück! Du bist TUROK - unsere letzte Chance! TUROK 2: SEEDS OF EVIL revolutioniert die Spielewelt mit über 20 durchschlagenden Waffen, 8 gigantischen Welten und Monster, die dir das Blut gefriert.

NEXT LEVEL
10 von 10

GOLD GAME
95%

94%

GAMES Classic
92%

90%

HUNDERTPROZENTIGES TOTAL! Genial GÜTESIEGEL
Note 1

NINTENDO 64

PC CD

TUROK® 2: SEEDS OF EVIL™ © 1998 Acclaim Entertainment. All rights reserved. TUROK® & © GBPC, Inc. All rights reserved. All others characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Comics. All rights reserved. Developed by Iguana Entertainment, an Acclaim Entertainment Studio. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. ™ & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. Marketed by Acclaim.

HOCHSPANNUNG ERLEBEN

Acclaim

Die wichtigsten Filme und Videos des Monats

IN KÜRZE

Kai Rabe gegen die Vatikankiller

Thriller · **Start 26.11. · ab 12 Jahre beantr.**
http://www.vatikankiller.de

Absolut hitverdächtig: Der Regisseur von „Knockin' on Heaven's Door" hat einen komisch-spannenden Film über Mord und Intrigen bei einem Filmdreh gemacht. 2

Hinter dem Horizont

· **Start 26.11. · ab 12 Jahre beantr.**
www.whatdreamsmay.com/

Wird im Land der satten Farben wieder wach: Robin Williams als Kinderarzt

Märchenhaft, mit irre phantasievollen Bildern: Der Arzt Chris stirbt bei einem Autounfall und erwacht irgendwo hinter dem Horizont. Ihm fehlt seine Frau. 2

Sie liebt ihn, sie liebt ihn nicht

Komödie · **Start 19.11. · ab 12 Jahre beantr.**
Wie sähe Helens Leben aus, wenn sie am Tag ihrer Firmen-Entlassung die U-Bahn erreicht hätte? Komödie mit Gwyneth Paltrow. 2

Velvet Goldmine

Musikfilm · **Start 26.11. · ab 12 Jahre beantr.**
http://www.miramax.com:8888/

Glam Rock vom Feinsten: Brian Slade, König des Glam Rock, inszeniert seine eigene Ermordung. Zehn Jahre später sucht ihn ein Journalist. Mit Ewan McGregor. 2

Die Newton Boys

· **Start 26.11. · ab 12 Jahre beantr.**
www.foxmovies.com/thenewtonboys/

Wahre Geschichte der erfolgreichsten Bankräuber Amerikas, die zwischen 1919 und 1924 über 80 Banken ausraubten. Schöne Gangsterstory. 2

Eine zweite Chance

· **Start 3.12. · ab 12 Jahre beantr.**
www.foxfilm.de/

Sandra Bullock zeigt als Mutter und Ehefrau Gefühl und Humor

Als ihr Ehemann sie wegen ihrer besten Freundin verläßt, flüchtet Birdee mit ihrer Tochter zu ihrer Mutter. Das gibt Streß. 3

Schneller Biß am Rande. Ganz schön sexy!

Vampire unter sich: Stephen Dorff (l.), Udo Kier

Blade

Trashiger Vampirfilm im Comic-Stil: laut, schrill, blutrünstig und mit Blutsaugern im Gucci-Anzug.

Meistens haben Vampire plüschige Sachen an und kommen aus einem anderen Jahrhundert. Diese hier sind superhip, sie tragen Designer-Anzüge und tanzen wild in Technoclubs. Und da schockt es richtig: Zwischen peitschenden Beats spritzt plötzlich literweise rote Flüssigkeit aus den Sprinkleranlagen an der Decke. Es ist das Blut ihrer Opfer. Davon flippen die Blutsauger richtig aus, sie sind wie auf Droge.

Mitten in diese Horror-Veranstaltung platzt Blade (Wesley Snipes), der coole Superheld im schwarzen Ledermantel. Er ist ein Wanderer zwischen den Welten: halb Mensch, halb Vampir, und weil er seine blutrünstigen Kollegen haßt, massakriert er sie mit seinem unfehlbaren Silberschwert. Sein größter Gegner ist der Blutsauger-Baron Deacon Frost (Stephen Dorff), ein arroganter Emporkömmling, der erst durch einen Biß zur Kreatur der Nacht wurde. Er droht mit der Vernichtung der Menschheit.

Blade ist einer der ersten schwarzen Superhelden. Wie Batman oder Superman ist auch er ursprünglich eine Comicfigur und tauchte zum ersten Mal 1973 in einer Dracula-Geschichte auf.

Gut, daß „Blade" wie ein verfilmter Comic aussieht. Aus diesem Grund nimmt man die ganz gruseligen Szenen nicht so schrecklich ernst. In den USA war der Fantasy-Action-Thriller der Überraschungshit im Herbst. „Blade" ist zwar superbrutal, aber dafür der modernste und coolste Vampirfilm der 90er Jahre. Trotzdem: nichts für zarte Gemüter!

Action 2 · Spannung 1 · Spaß 2

Blade
Action-Fantasy/USA
Start: 3.12.
ab 16 Jahre beantr.
http://www.blademovie.com/

Megacool, aber superbrutal: Vampire wie auf Droge in High-Tech-Atmosphäre 2

KINO TOP 5

1. **Der Soldat James Ryan** *MIT TOM HANKS*
2. **Dr. Dolittle** *MIT EDDIE MURPHY*
3. **Der Pferdeflüsterer** *MIT ROBERT REDFORD*
4. **Small Soldiers** *MIT KIRSTEN DUNST*
5. **Solo für Klarinette** *MIT GÖTZ GEORGE*

NEU AUF VIDEO

Mr. Magoo

Komödie
ab 6 Jahre

Slapstick-Klamauk mit Leslie Nielsen: Dem kurzsichtigen Millionär Magoo rollt ein kostbarer Riesen-Rubin vor die Füße, den er gedankenverloren einsteckt. Nicht ahnend, daß er gerade Zeuge eines mißratenen Museumsraubes geworden ist. Von da an bekommt er jede Menge Ärger – und der Zuschauer Riesenklamauk. 3

Hard Rain

Actionfilm
ab 16 Jahre

Sintflutartiger Regen und der drohende Dammbruch in einer Kleinstadt erscheinen einer Handvoll Gangster als perfekter Moment für einen Raubüberfall. Die Gangster beschießen einen Geldtransporter, haben aber nicht mit der Verbissenheit des Fahrers Jimmy gerechnet. Solide Action mit Morgan Freeman. 3

Text: Angelika Buscha, Christine Mortag · Fotos: Walter Chin/Icon International, Edie Baskin/Outline, Sebastian Schmidt/People Picture, Filmarchiv Neuner · Charts: MediaControl

Die vier gucken gleich noch blöder als Jackie

Einer hat die Beine, der andere das Gehirn

Mag böse Jungs gar nicht: Robert De Niro

Jackie Chan ist Nobody

Das Martial-Arts-Genie turnt uns wieder was vor

Wo Jackie Chan draufsteht, ist Jackie Chan drin. Also gibt's auch diesmal jede Menge akrobatischer Stunts, clownesker Einlagen und eine Handlung, die nicht sonderlich logisch ist und auch keine Rolle spielt. Mit anderen Worten: Für Jackie-Chan-Fans ist Spaß garantiert. Wenngleich die Nummer mit den Stunts ein wenig dauert. Denn erst einmal muß

Hast du heute schon genickt, Blödmann?

Jackie mit seiner Einheit in Südafrika drei Wissenschaftler entführen. Das klappt. Danach sollen die Entführer selbst beseitigt werden. Das klappt weniger gut: Jackie überlebt, wird von Eingeborenen gefunden, aufgepäppelt – hat aber sein Gedächtnis verloren. Das findet die Martial-Arts-Ikone in der zweiten Filmhälfte vornehmlich dadurch wieder, daß sie von einem Stunt in den nächsten schlittert.

The Mighty

Einfach super: Zwei Außenseiter werden Freunde

Max ist die Lachnummer der Schule: Er ist zu groß, zu dick, zu einfältig. Kevin (Kieran Culkin), der mit seiner Mutter (Sharon Stone) ins Nebenhaus zieht, ist dafür ein Genie. Er hat eine grenzenlose Phantasie, ein lockeres Mundwerk – und eine fortschreitende Rückgratverkrümmung, durch die er nur noch an Krücken laufen kann. Die zwei freunden sich an: Max trägt Kevin auf seinen Schultern und wird zu dessen Beinen, während der

Bitte, nicht weinen! (Sharon Stone, r.)

für ihn denkt und sieht. Zusammen verwandeln sie sich in einen tapferen Ritter namens „The Mighty" und bieten den bösen Jungs der Stadt Paroli.

Die Buchvorlage von Rodman Philbrick „Freak The Mighty" wurde weltweit über zehn Millionen Mal verkauft. Dem Film wünscht man genausoviel Erfolg, denn er ist einfach klasse: spannend, lustig, traurig – und sehr, sehr schön.

Ronin

Buntgemischtes Spezialistenteam jagt Verbrecher

Es gibt einen Koffer – und hinter dem sind alle her: die schweren Jungs und fünf angeheuerte Spezialisten, darunter der US-Stratege Sam, der Computerspezialist Gregor und der britische Militärberater Spence. Im Auftrag der mysteriösen Irene sollen sie in Frankreich einer Verbrecherorganisation den geheimnisvollen Alu-Koffer abjagen.

Wer die Verbrecher sind, weshalb sie den Koffer brauchen und vor allem, was

Mit von der Partie: Experte Jean Reno (l.)

drin ist, wird nie geklärt. Das ist auch egal. Denn der Thriller lebt von den Schauspielern Robert De Niro, Jean Reno oder Jonathan Pryce und einer düsteren Atmosphäre. In ihr liefern sich Verfolger und Verfolgte irrwitzige Ballereien in Pariser Straßen oder rasante Autojagden durch die engen Gassen von Nizza und steuern auf ein furioses Finale während einer Eis-Show (mit Katarina Witt) zu.

Action	Spannung	Spaß
1	1	2

Jackie Chan ist Nobody
Action-Thriller/USA
Start: 26.11.
ab 12 Jahre beantr.
us.imdb.com/Title?Ngo+hai+sui+(1998)
Stunt-Feuerwerk vom Martial-Arts-Virtuosen: Jackie Chan zeigt allen, was eine Harke ist
2

Action	Spannung	Anspruch
2	1	1

The Mighty
Drama/USA
Start: 10.12.
ab 12 Jahre beantr.
www.miramax.com:8888
Eins und eins macht eins: Einfältiges Riesenbaby nimmt genialen Zwerg auf die Schultern
1

Action	Spannung	Anspruch
2	2	2

Ronin
Thriller/USA
Start: 3.12.
ab 16 Jahre beantr.
http://us.imdb.com/Title?Ronin+(1998)
Alle Welt hetzt hinter einem Alu-Koffer her, und keiner erklärt einem, was drin ist
2

Auf der Jagd

Actionfilm
ab 16 Jahre

Im Nachfolger von „Auf der Flucht" spielt Tommy Lee Jones wieder den verbissenen US-Marshall Gerard. Diesmal jagt er Mark Roberts (Wesley Snipes), der des Doppelmords verdächtigt wird. Wie Kimble zuvor flieht auch Roberts, um die wahren Drahtzieher der Morde zu finden. Nicht neu, aber spannend.
2

Jackie Brown

Krimi · **ab 16 Jahre**

Mit Schwarzgeld in der Tasche wird Jackie Brown am Flughafen gestellt. Das FBI glaubt, mit ihrer Aussage einen Schmugglerring ausheben zu können. Zusammen mit dem Kautionsvermittler Cherry aber schmiedet Jackie einen Plan, den Boß der Waffenschmuggler und das FBI auszutricksen. Hinterhältiges von Quentin Tarantino.
2

VIDEO TOP 5

1. **Der Schakal**
   MIT BRUCE WILLIS
2. **Der Mann in der eisernen Maske**
   MIT LEONARDO DICAPRIO
3. **Mäusejagd**
   MIT LEE EVANS
4. **Ich weiß, was du letzten Sommer getan hast**
   MIT JENNIFER LOVE HEWITT
5. **Der Regenmacher**
   MIT MATT DAMON

KLATSCH

Tom Hanks

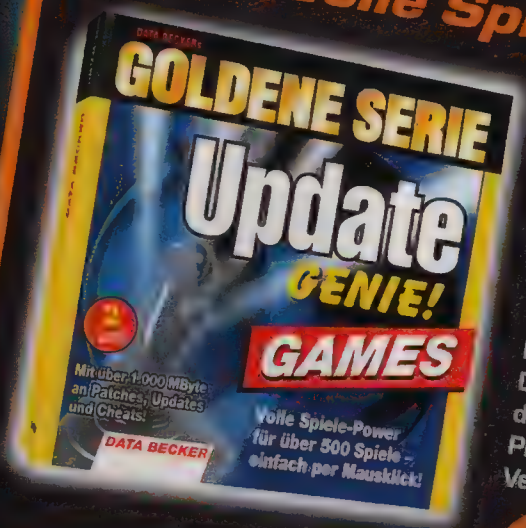
Julia Roberts

Tom Cruise

Mickey Mouse

Coole Spiele & Tools zum Knallerpreis!

Spaß hoch 1000: Per Knopfdruck volle Spiele-Power!



Spiele-Freaks aufgepaßt: Das UpdateGENIE Games beschafft Euch ruck, zuck aktuelle Patches, Updates und Cheats für über 1.000 Spiele und gängige Hardware! Per Mausklick wird Dein System analysiert und automatisch aktualisiert. Die UNDO-Funktion macht bei Bedarf alles wieder ungeschehen. Damit Du auch in Zukunft up-to-date bist, besorgt Dir das geniale Programm jederzeit die neuesten Versionen aus dem Internet.

UpdateGENIE Games
2 CD-ROMs, für Win 95/98
ISBN 3-8158-6406-2
nur DM **29,95***

Klasse Geschenkidee: VIP-Karten oder -Shirts!

T-Shirt-Folien
10 Blatt DIN A4
Bestell-Nr. 310334

500 Visitenkarten
klassisch (160 g/m²)
Bestell-Nr. 310331

200 Visitenkarten
marmoriert (160 g/m²)
Bestell-Nr. 310322

300 Visitenkarten
spezialbeschichtet
Bestell-Nr. 310330

je nur DM **29,95***

NEU!

3D-Spielespaß hoch 4!

Zum Beginn der Herbstsaison haben wir für Euch die Spielpreise auf Taschengeldniveau gesenkt! Für knapp 50 Mark kriegt Ihr von uns vier tolle 3D-Spiele. Da ist Action angesagt! Neben den Klassikern 3D Dame/Mühle und 3D Backgammon (mit jeweils 13 tollen Spielbrettern) könnt Ihr Euch mit der erstklassigen Pool-Simulation 3D Billard und einer packenden 3D Flipper-Simulation vergnügen. An drei Tables kannst Du Dir so lange die Kugel geben, bis Du Dich reif für den Highscore fühlst.
Mußt Du haben!

4er-Pack Spiele
CD-ROM
ISBN 3-8158-6920-X
nur DM **49,95***

DEINE EIGENE MODE!

Endlich kannst Du Deine eigene Mode-Kollektion mit ganz persönlichen Lieblingsmotiven entwerfen! Die T-Shirt-Druckerei stellt Dir 333 attraktive Motive zur Verfügung, die sich natürlich nach Lust und Laune aufpeppen lassen. Alle Vorlagen eignen sich auch für den Entwurf individueller Boxer-Shorts, Baseball-Caps, Mousepads und Sweat-Shirts!

NEU!

T-Shirt-Druckerei
CD-ROM, für Win 95/98
ISBN 3-8158-6358-9
nur DM **29,95***

Kontaktpflege '99!

Mit diesen tollen Karten klappt's 1999 auch mit dem Flirten! Auf vierseitigen Klappkarten ist genug Platz für coole Messages. Alles in allem hast Du 1.222 Vorlagen zur Auswahl. Mit abgefahrenen Motiven und flotten Sprüchen. Einfach auswählen, ändern, ausdrucken und auftrumpfen. Ideal auch als Geschenk!

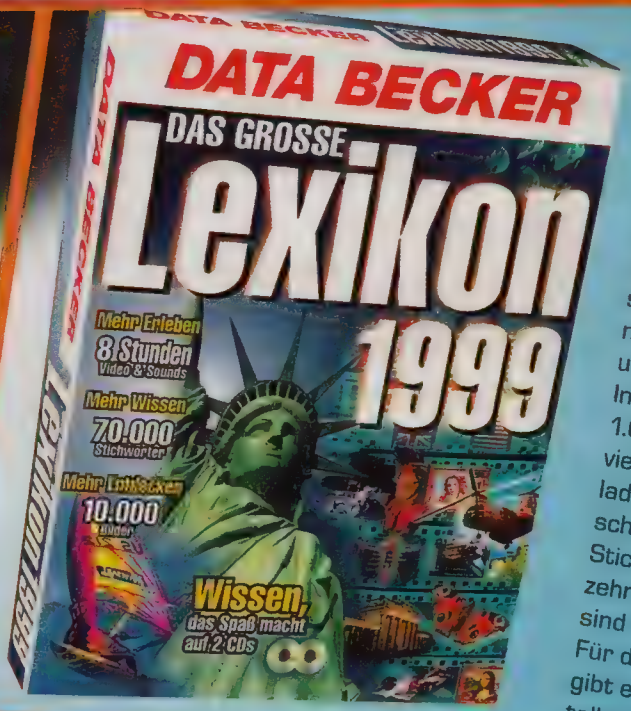
Visitenkarten-Druckerei
CD-ROM
ISBN 3-8158-6330-9
nur DM **29,80***

DATA BECKER

Bestellen rund um die Uhr: Tel. (0211) 9334-900, Fax (0211) 9334-999
Noch mehr Hits im Internet: http://www.databecker.de

Heiße Software-Sommerhits!

NEU!



Mehr Erleben. Mehr Entdecken. Mehr Wissen.

In diesem fantastischen Multimedia-Lexikon kannst Du aktuelles Wissen rund um die Welt nicht nur blitzschnell nachschlagen. Du kannst es mit viel Fun entdecken, ausprobieren und hautnah mit allen Sinnen erleben. In Bild und Ton, Farbe und 3D! Über 1.000 aufregende Erlebnisseiten mit vielen überraschenden Animationen laden zum Stöbern in einem gigantischen Wissensschatz ein. 70.000 Stichwörter, 10.000 Bilder sowie zehn Stunden Sounds und Videos sind nur wenige Mausklicks entfernt. Für die kleinen Pausen zwischendurch gibt es tolle Quiz-Spiele. Jetzt mit tollem Geschichts-Atlas und 4.000 Internet-Links!

NEU: Referats-Assi!

Das nächste Referat für Bio oder Physik, Mathe oder Geschichte kann ruhig kommen. Denn der clevere Referats-Assistent hilft Dir dabei, alle verfügbaren Informationen zum Thema übersichtlich zu erfassen. Mit Texten, Fotos, Karten und Tabellen. Da wird Dein Pauker Augen machen ...!

JETZT WIRD EINGELOCHT!

Mit dieser fantastischen 3D-Mini-Golf-Simulation kannst Du auch bei Regen und Schneematsch am PC einlochen, was das Zeug hält. In einer verblüffend realistischen Umgebung. 36 tolle Bahnen warten nur darauf, von Dir bezwungen zu werden. Allein oder im packenden Wettkampf (auch über Modem und Netzwerk). Stell' Dir einfach Deinen persönlichen Parcours aus 18 offiziellen und 12 Fantasiebahnen zusammen, und schon kann's losgehen. Als Belohnung winken den Besten sechs einzigartige Zusatzbahnen, die es wirklich in sich haben.

3D Mini-Golf, CD-ROM
für Windows 95/98
ISBN 3-8158-6411-9
nur DM **29,95***

Das große Lexikon 1999
2 CD-ROMs
für Windows 95 oder 98
ISBN 3-8158-6932-3
nur DM **49,95***

NEU!

unverbindliche Preisempfehlung

BRAVO TV WEEKEND

Heißes Facelifting: „BRAVO TV" heißt jetzt „BRAVO TV Weekend", wird super aktuell und noch bunter. Dafür sorgen drei Sendungen und drei pfiffige Moderatoren.

Die Moderatoren

Kerstin Kramer

Sie ist 21, machte 1997 ihr Abitur und moderierte gleichzeitig bereits für den Sender Nickelodeon, der im Mai eingestellt wurde. Ihr Hobby ist „Karnevalistisches Tanzen", dafür ist sie sogar Trainerin

Nova Meierhenrich

Die 25jährige studierte Kommunikationswissenschaft und moderierte unter anderem für Pro 7 und MTV

Florian Walberg

Der 24jährige Sänger der Gruppe „Bed & Breakfast" (gegründet 1994) schrieb zur Serie „Die Wagenfelds" mit seiner Band die Titelmelodie und moderierte für 3sat „terranet cafe"

Spiele-News: Für 20. November ist das Erscheinen von „Tomb Raider III" geplant (siehe auch S. 4 in diesem Heft). BRAVO TV ist deshalb bei Core Design in Derby/England zu Besuch

Die Sendungen

BRAVO CHARTSHOW

15.30 RTL 2
SONNTAGS, AB 22. NOVEMBER
SHOWVIEW: 820-9-716 (22.NOV.)

Los geht's bei „BRAVO TV Weekend" mit den Charts, den Top-Hits der BRAVO-Leser. In Kurzform werden die Neueinsteiger der Plätze 50 bis 30 vorgestellt. Danach laufen die beliebtesten Songs der ersten dreißig Plätze in ausführlicher Fassung. Gezeigt werden außerdem exklusive Videos nationaler und internationaler Künstler.

BRAVO extra

16.45 RTL 2
SONNTAGS, AB 22. NOVEMBER
SHOWVIEW: 375-2-731 (22. NOV.)

Jede Woche gibt es ein Schwerpunktthema mit Reportagen oder Specials über Künstler, Kinofilme, Soaps und ähnliches. Am 22.11. dreht sich alles um Lara, ihr neues Abenteuer und ihre Macher. Und am 29.11. trifft Nova die Kelly Family, deren neues Album „From Their Hearts" Anfang November erschienen ist.

BRAVO update

17.15 RTL 2
SONNTAGS, AB 22. NOVEMBER
SHOWVIEW: 751-532 (22. NOV.)

Brandheiße News: Eine halbe Stunde hagelt es Storys über Stars, Tourneen, Filmpremieren und sonstige VIP-Events, gewürzt mit Klatsch, Blitzinterviews und Gerüchten. Am 22.11. begleitet BRAVO TV Oli P. zum Clipdreh („I wish"), am 29.11. Aaron Carter.

Am 22.11. kommt Lara zu BRAVO TV

Power-Trio mit virtuellem Spiele-Star Lara: Nova, Florian und Kerstin (hinten)

Abschied für Lori Stern: In ihrer letzten Sendung am 15. November stellte Lori Euch das neue Moderatoren-Trio vor

BRAVO TV wurde runderneuert – und ab 22. November gibt es echt was zum Hingucken: Denn zum neuen „BRAVO TV Weekend" gehören nicht nur die drei Formate „BRAVO Charts", „BRAVO Extra" und „BRAVO Update", sondern auch gleich drei neue Moderatoren. Und – Achtung, Mädels! – zum ersten Mal grast im BRAVO-TV-Revier ein Mann: Florian Walberg, Mitbegründer und Sänger von „Bed & Breakfast".

Das Trio Nova, Kerstin und Florian moderiert „BRAVO Weekend" gemeinsam. Jeder macht mal die Charts und ist für „Extra" oder „Update" unterwegs. Dabei kommt jede Menge Action auf sie zu. Denn „BRAVO TV Weekend" wird super aktuell, noch informativer, vielseitiger und bunter. Dafür gehen die drei selbst on Tour und sind abwechselnd live bei Konzerten, Partys und anderen Events vor Ort, besuchen Stars zu Hause oder schnüffeln für Euch Backstage hinter der Bühne rum. Natürlich wollten wir wissen, ob sie Angst vor den berühmten Vorgängerinnen hätten? Nein. Respekt? Klar.

Fürchten die drei sich wenigstens vor dem Streß? Keineswegs. Sie freuen sich und sind gespannt, wie Ihr das „BRAVO Weekend" findet.

Die Vorgängerinnen

Kristiane Backer

Mai 1993 bis Juli 1995
Früher ein Star, heute fast vergessen: Die erste deutsche MTV-Moderatorin machte auch die ersten BRAVO-TV-Sendungen, lebt in London und arbeitet heute für den britischen Sender NBC.

Heike Makatsch

August 1995 bis September 1996
Hans Dampf in allen Gassen: Moderierte erst auf VIVA, dann BRAVO TV, wagte den Sprung ins Kino mit „Männerpension" und ist ab 24. Dezember mit „Liebe Deinen Nächsten!" im Kino.

Jasmin Gerat

September 1996 bis August 1997
Blitzstart: Sie war 1994 „BRAVO Girl", bekam 1995 einen Vertrag bei der berühmten Model-Agentur „Elite", drehte „Caipiranha" und kommt 1999 mit „I love you, Baby" in die Kinos.

Lori Stern

August 1997 bis November 1998
Multitalent: Die ausgebildete Schauspielerin, Tänzerin und Sängerin moderierte „BRAVO TV" und ist Sängerin bei der Pop-Gruppe „Sqeezer" („Without You").

Text: Angelika Buscha · Fotos: Freyderyk Gabowicz/BRAVO (4), RTL 2 (3), People Pictures (2)

Commander John Sheridan (Bruce Boxleitner)

Captain Elizabeth Lochley (Tracy Scoggins)

Mitglied des PSI-Corps: Lyta Alexander (Patricia Tallman)

Chefarzt Dr. Stephen Franklin (Richard Biggs)

Großes Finale

Die fünfte und letzte Staffel der Kultserie läuft im deutschen TV

BABYLON 5

Botschafter der Centauri: Londo Mollari (Peter Jurasik)

Botschafter der Narn: G'Kar (Andreas Katsulas)

Botschafterin der Minbari: Delenn (Mira Furlan)

17.05 PRO 7 **SAMSTAGS**

BABYLON 5

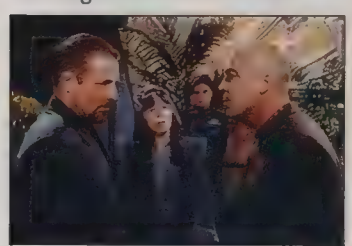
SHOWVIEW: 989-8-179 (21. NOV.)

Als Präsident der neugegründeten Interstellaren Allianz kommt Commander Sheridan (Bruce Boxleitner) auch in der fünften und letzten Staffel der TV-Serie nicht zur Ruhe: Kriminelle, Glücksjäger und Verschwörer torpedieren die Allianz. **Und zu allem Übel muß sich Sheridan mit Neuzugang Captain Elizabeth Lochley (Tracy Scoggins aus „Superman – Die Abenteuer von Lois & Clark") rumplagen. Sie ist seine Nachfolgerin auf der Raumstation und hat das Sagen.**

Doch alle Kabbeleien treten in den Hintergrund, als das Volk der Telepathen entdeckt, daß es einst als lebende Wunderwaffe von den Vorlonen gezüchtet wurde. Die Vorlonen gibt's zwar nicht mehr, doch die Telepathen fordern als Belohnung für ihren einstigen Einsatz einen eigenen Planeten. Ein Konflikt bricht aus, der die Friedensbemühungen zunichte machen könnte.

„Babylon 5" ist in den USA schon lange Kult. Mit ungewöhnlichen Reaktionen: Der Autor und Schöpfer der Serie, J. Michael Straczynski, bekam Briefe von Rabbinern, die „Babylon 5" in ihren Ansprachen an die Gläubigen zitieren. Nonnen eines Klosters in Chicago verpassen keine Folge, um dann heiß über Frieden und Gerechtigkeit zu debattieren. Und selbst das US-Militär ist von der Saga infiziert und motiviert Soldaten mit „Babylon 5". So verschickte es an amerikanische Truppen im Ausland Videokassetten, und an die Friedenstruppen in Bosnien gar gingen per Fax Episoden-Abschriften raus.

Vielleicht ist wegen dieser Aufmerksamkeit auch nach dem Ende der Serie noch nicht alles aus: Straczynski entwickelte in vier TV-Movies („In the Beginning", „The River of Souls", „Thirdspace" und „A Call to Arms") das „Babylon 5"-Universum weiter. Ein deutscher Ausstrahlungstermin steht allerdings noch nicht fest. Leider.



Mal wieder im Clinch: Commander Sheridan und der Sicherheitschef Garibaldi (r.)

Die nächsten Folgen

Stimme des Universums

(21.11.) Die Enfili bitten um Aufnahme in die Allianz und um Hilfe gegen die Raider. Sheridan schickt seine Flotte. Die Drazi, heimliche Verbündete der Raider, locken die Flotte in eine Falle.

Einfache Leute

(28.11.) Babylon 5 erwartet den Angriff eines unbekannten Feindes, vor dem die Gaims schon lange gewarnt hatten. Die „White Star"-Flotte steht nicht zur Verfügung, die Station ist auf sich gestellt.

Lektion des Schreckens

(5.12.) Die Ranger-Rekruten Tannier und Rastenn werden bei einem Besuch auf Babylon 5 Zeugen, wie Gefolgsleute des Gangsters Trace eine Frau töten wollen. Trace möchte die Macht auf Babylon 5.

Die Herren der Bluthunde

(12.12.) Bester vom Psi-Corps will mit seinen Sicherheitskräften, der sogenannten Bluthund-Einheit, die Telepathen auf Babylon 5 verhaften. Cpt. Lochley ist anfangs zu einer Zusammenarbeit bereit.

Ein sterbendes Volk

(19. 12.) Die Telepathen finden heraus, daß sie von den Vorlonen als Waffen im Krieg gegen die Schatten gezüchtet worden waren. Als Belohnung beanspruchen sie einen eigenen Planeten.

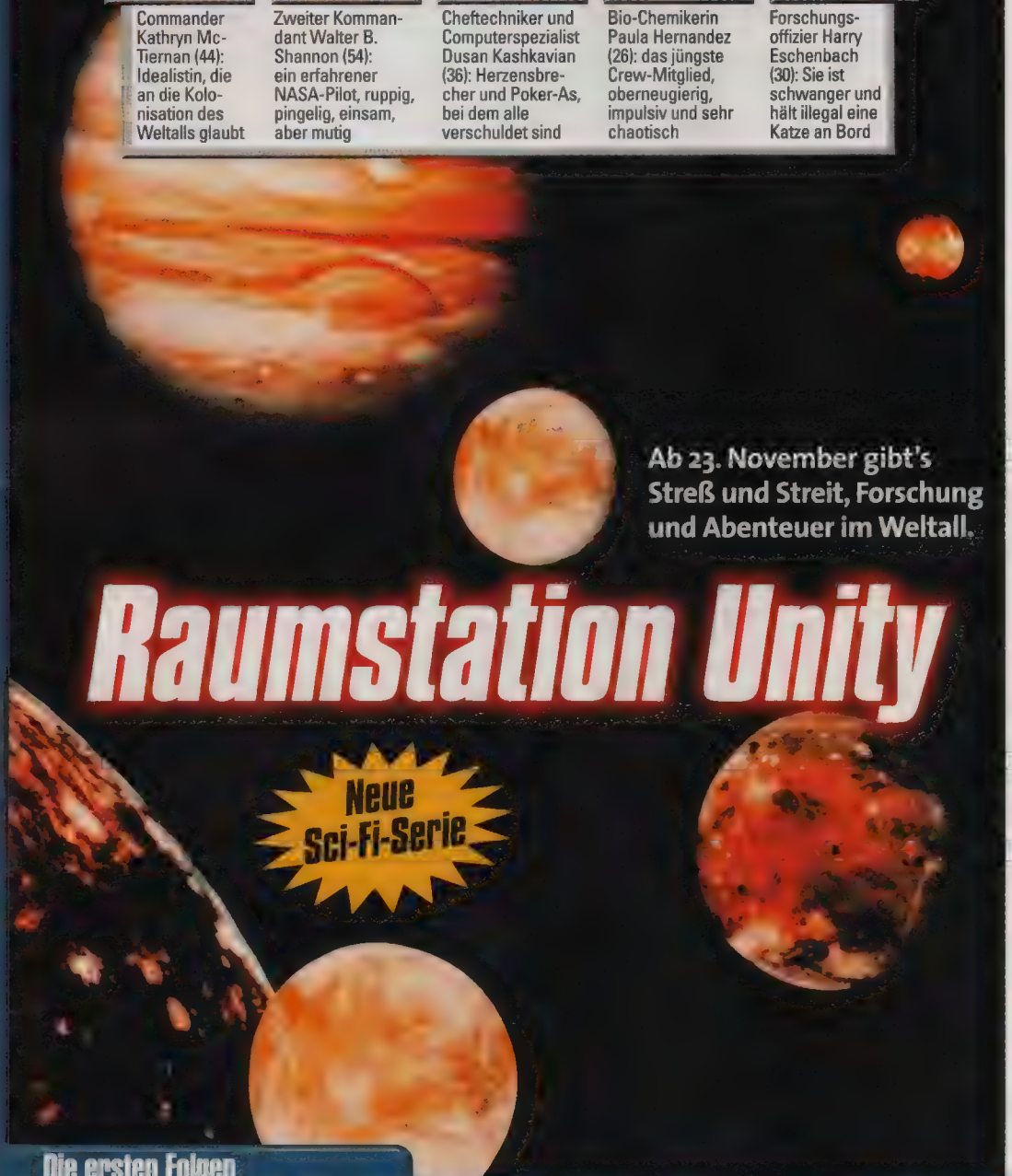
Commander Kathryn McTiernan (44): Idealistin, die an die Kolonisation des Weltalls glaubt

Zweiter Kommandant Walter B. Shannon (54): ein erfahrener NASA-Pilot, ruppig, pingelig, einsam, aber mutig

Cheftechniker und Computerspezialist Dusan Kashkavian (36): Herzensbrecher und Poker-As, bei dem alle verschuldet sind

Bio-Chemikerin Paula Hernandez (26): das jüngste Crew-Mitglied, oberneugierig, impulsiv und sehr chaotisch

Forschungsoffizier Harry Eschenbach (30): Sie ist schwanger und hält illegal eine Katze an Bord



16.00 VOX

MONTAG-FREITAG, AB 23. NOV.

RAUMSTATION UNITY

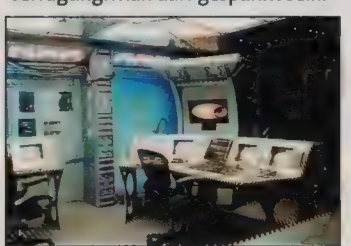
SHOWVIEW: 950-033 (23. NOV.)

Der Chef ist eine Frau: Commander Kathryn McTiernan (44) leitet die Weltraumstation Unity, die zu Beginn des 21. Jahrhunderts um die Erde kreist. Ein hypermoderner Arbeitsplatz und zugleich eine 20-Millionen-Dollar-WG mit Superausblick und allem nur erdenklichen High-Tech-Schnickschnack. Die Crew empfängt 576 Fernsehsender und hat Zugang zu allen Datenbänken der Welt. So nett kann es der Besatzung in dieser deutsch-britischen Sci-Fi-Produktion gehen.

Aber es gibt immer wieder Probleme wie lebensbedrohliche Kollisionen, riskante Reparaturen oder halbverrückte Besucher. Vor allem aber prallen die unterschiedlichen Charaktere aufeinander. Der pingelige Walter B. Shannon nervt alle durch seine Akribie, Dusan versucht verzweifelt, sich die verknallte Paula vom Leib zu halten. Harry raucht Kette, mixt die besten Drinks der Galaxis und soll das alles aufgeben – denn sie ist schwanger und wird als erste Frau im All ein Kind bekommen. Außerdem mischt Lyle Campbell (30) mit, leitender Wissenschaftsoffizier und leicht verrückter Hypochonder. Und dann gibt es noch den Medizinischen Offizier Kaveh Homayuni (34), der Dinge weiß, die ihm niemand erzählt hat.

Fast ein Jahr wurden die 26 Folgen der Serie auf der britischen Isle of Man gedreht. Ergänzt wurde die britische Darsteller-Riege durch zwei deutsche Schauspieler: Bruno Eyron („Balko") als Dusan und Julia Bremermann („Küstenwache") als Harry.

Da sich die Besatzung der „Unity" ab und an im All tummelt, und sei es nur, um mal einen Entspannungs-Spaziergang an der frischen Luft zu machen, setzten sich die TV-Produzenten mit der NASA in Verbindung. Die stellte Originalaufnahmen aus dem All zur Verfügung. Man darf gespannt sein.

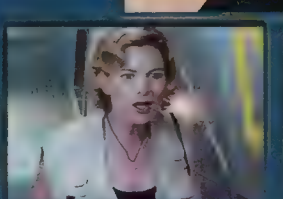


Raumschiff Unity: Forschungslabor und Luxus-Wohngemeinschaft im All

Die ersten Folgen

Das Todesspiel

(23.11.) Eine Kollision mit Weltraum-Müll beschädigt die Außenwand der Station, der Druck sinkt rapide, und der Hauptcomputer sperrt die Gänge zum Labor. Paula und Harry sind eingesperrt.



Geheime Mission

(24.11.) Die Journalistin Claudia entdeckt, daß eine fehlgeschlagene Weltraummission vertuscht wurde. Sie soll schweigen, recherchiert aber weiter und benutzt die schwangere Harry.

Bedrohung vom Mars

(25.11.) Gesteinsproben vom Mars sind in Wahrheit eine primitive Lebensform, die sich durch Acryl frißt. Im Labor geraten die Zellen außer Kontrolle. Die Unity ist bedroht, das Labor muß weg.

Außer Kontrolle

(26.11.) Kathryn wird angewiesen, einen defekten Wettersatelliten an Bord zu reparieren, der sich als Spionage-Satellit enpuppt. Sie tobt: Der Kodex verbietet Beteiligungen an Militär-Aktionen.

Gefährliche Gäste

(27.11.) Der 14jährige Astrophysiker Alexi und sein Studienbetreuer Dr. Sutter besuchen die Unity. Sutter ist ein selbstmordgefährdeter Versager und will die Crew mit in den Tod nehmen.

Text: Angelika Buscha

Die Programm-Highlights im November/Dezember

Spielfilme

FREITAG, 20. NOVEMBER
20.15 RTL 2
DRAGON – DIE BRUCE LEE STORY
SHOWVIEW: 530-4-575

Actiondrama: Lebensgeschichte der Martial-Arts-Legende Bruce Lee, der unter nie geklärten Umständen ums Leben kam.

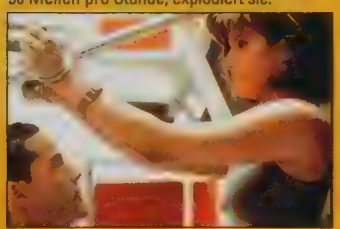
FREITAG, 20. NOVEMBER
22.00 PRO 7
HARD TO KILL
SHOWVIEW: 433-894

Mason Storm liegt nach einem Anschlag sieben Jahre im Koma. Als er erwacht, hat er nur eins im bulligen Schädel: Rache.

Storm (Steven Seagal) ist hier noch in Form: Er ballert alles weg, was ihm im Weg steht

SAMSTAG, 21. NOVEMBER
20.15 PRO 7
SPEED
SHOWVIEW: 134-8-179

High-Energy-Action: Ein Bus hat eine Bombe an Bord. Fährt er langsamer als 50 Meilen pro Stunde, explodiert sie.



In der Klemme: Keanu Reeves als Cop, Sandra Bullock als Gelegenheits-Busfahrerin

SAMSTAG, 21. NOVEMBER
22.15 RTL 2
ARMEE DER FINSTERNIS
SHOWVIEW: 344-2131

Fantasy-Action: Ash wird ins Mittelalter verschlagen. Er muß das Buch „Nekronomicon" besorgen, macht aber einen Fehler.

Da guckt er blöd aus der Wäsche: Ash (l.) hat gerade die Armee der Finsternis geweckt!

SONNTAG, 22. NOVEMBER
20.15 RTL
ZWEI MILLIONEN DOLLAR TRINKGELD
SHOWVIEW: 55-4-45

Sweet: Charlie ist gerade nicht flüssig und verspricht der Kellnerin Yvonne statt des Trinkgelds die Hälfte seines eventuellen Lottogewinns – er gewinnt 4 Millionen Dollar.

Mann, oh Mann: Charlie (Nicolas Cage) spendiert Yvonne (Bridget Fonda) zwei Millionen

MITTWOCH, 25. NOVEMBER
22.40 PRO 7
STEPHEN KING: THE MANGLER
SHOWVIEW: 674-7-548

Fantasy-Action: In einer Wäschemangel hat es sich Dämon Mangler gemütlich gemacht. Er erfüllt dem Wäschereibesitzer ein paar Wünsche und fordert jedes Jahr ein Mädchen als Opfer – bis Inspektor Hutton auftaucht.

Ob Kugeln gegen Dämonen helfen?

FREITAG, 27. NOVEMBER
20.15 RTL 2
VIER HIMMLISCHE FREUNDE
SHOWVIEW: 514-0-379

Spaßig: Vier tödlich verunglückte Freunde werden zu Schutzengeln eines Babys, kehren 30 Jahre später zurück auf die Erde und pfuschen ihrem Schutzbefohlenen im Liebesleben rum. Mit Robert Downey Jr.

SAMSTAG, 28. NOVEMBER
20.15 PRO 7
HOT SHOTS – DIE MUTTER ALLER FILME
SHOWVIEW: 117-3-867

Bitte ablachen! Pilot „Topper" soll mit der Elitetruppe „Müdes Wiesel" einen Diktator erledigen. Die Truppe besteht aus durchgeknallten Typen, allen voran Topper: Er hat eine Psychose und muß erst zur Seelenklempnerin.

Charlie Sheen als „Topper" Harley

DIENSTAG, 1. DEZEMBER
20.15 RTL
PHILADELPHIA
SHOWVIEW: 998-24-082

Todkrank: Tom Hanks als Beckett

Beckett ist Anwalt, schwul – und er hat Aids. Seine Kanzlei feuert ihn wegen angeblicher Unfähigkeit. Wirklicher Grund ist die Krankheit. Beckett zieht vor Gericht. Oscar-gekröntes Drama mit Tom Hanks.

FREITAG, 4. DEZEMBER
20.15 RTL 2
NOBODY'S FOOL
SHOWVIEW: 934-6-839

Bei Gelegenheitsarbeiter Donald „Sully" (Paul Newman) ist alles irgendwie kaputt: sein Knie, seine Ehe, seine Beziehung zu seinem erwachsenen Sohn, den er als Kind verlassen hat und nun wiedertrifft.

Das Knie mag im Eimer sein, der rechte Haken aber sitzt trotz Sullys 60 Jahre

FREITAG, 11. DEZEMBER
20.15 RTL 2
TESS UND IHR BODYGUARD
SHOWVIEW: 917-5-343

Nette Komödie: Doug (Nicolas Cage) muß eine in die tiefste Provinz abgeschobene Ex-First-Lady beschützen. Sie macht ihm das Leben erstmal zur Hölle, denn sie ist eine alternde und verrückte Giftspritze.

Serie

SAMSTAGS
10.45 SAT 1
BATMAN UND ROBIN
SHOWVIEW: 134-1-976 (21.11.)

Batman und Mündel Robin sind mit Hilfe von Butler Alfred und High-Tech-Spielereien auf Verbrecherjagd. Zeichentrick.

SAMSTAGS
12.20 RTL
ROCKOS MODERNES LEBEN
SHOWVIEW: 625-0-686 (21.11.)

Känguruh Rocko und sein geliebter, aber verblödeter Hund Spunky erleben die hirnrissigsten Abenteuer.

Wo Rocko und Spunky auftauchen, herrscht das blanke Chaos

SAMSTAGS, AB 21. NOVEMBER
9.45 PRO 7
Z WIE ZORRO
SHOWVIEW: 258-8-889 (21.11.)

Action-Zeichentrick: Keiner bekämpft üble Schurken und Tyrannen gnadenloser als Zorro, der Mann mit Maske und Cape.

DIENSTAGS, AB 24. NOVEMBER
19.45 SAT 1
WORKING GIRL
SHOWVIEW: 192-569 (24.11.)

Wieder da: Sekretärin Tess schafft es bis ins Management und sorgt mit schneller Zunge und Angriffslust für Wirbel.

Spontan, guter Dinge und immer für eine Überraschung gut: Tess (Sandra Bullock)

DIENSTAGS, AB 24. NOVEMBER
19.11 PRO 7
FRIENDS
SHOWVIEW: 526-502 (24.11.)

Vierte Staffel: Das Single-Six-Pack trifft sich wieder, um die großen und kleinen Katastrophen des Tages durchzuhecheln.

DIENSTAGS
18.55 ARD
EINSATZ HAMBURG SÜD
SHOWVIEW: 400-3727 (17.11.)

Unkonventionelles Doppel: Die Kommissarinnen Carla (Muriel Baumeister) und Sema (Meral Perin) ermitteln wieder im Problemviertel Hamburg-Wilhelmsburg.

Immer auf dem Sprung mit Handy und Handschellen: Carla (r.) und Sema

SAMSTAGS, AB 28. NOVEMBER
12.45 RTL
MOESHA
SHOWVIEW: 732-451

Mit „The Boy is mine" landete Brandy Norwood einen Hit. Nun spielt sie die 16jährige Moesha, die eine Stiefmutter bekommt.

Fun

SONNTAG, 22. NOVEMBER
18.00 RTL 2
MTV EUROPE MUSIC AWARDS
SHOWVIEW: 418-700

Show-Highlights der fünften Verleihung: Live dabei sind Madonna, REM, Robbie Williams, All Saints und Rammstein.

DONNERSTAG, 26. NOVEMBER
20.15 RTL 2
ACHTUNG KAMERA!
SHOWVIEW: 123-133

5 Filme versprechen Spaß: Reingelegt wird u.a. Heiner Lauterbach. Ganz normale Leute erwischt es allerdings auch: Sie erleben die Landung eines Ufos, entwickeln übersinnliche Fähigkeiten und ähnliches.

Wurde reingelegt – und bewies Humor: Schauspieler Heiner Lauterbach (r.)

SONNTAG, 29. NOVEMBER
17.45 RTL 2
HANDS OF MOTOWN
SHOWVIEW: 734-3-078

Special zum 40jährigen Bestehen des Labels. Live on Stage gibt's Cover-Versionen der bekanntesten Motown-Hits. Mit dabei: Nana, The Boyz und Pappa Bear.

SONNTAG, 29. NOVEMBER
19.00 RTL 2
QUEEN ROCKS
SHOWVIEW: 792-788

„Queen"-Sänger Freddie Mercury

Hommage an Freddie Mercury. Zu sehen sind die größten Hits von „Queen", Dreharbeiten zum Clip des Songs „No One But You", das Gitarrist Brian May für Freddy geschrieben hat, Interviews mit Brian May und vieles mehr.

SONNTAG, 29. NOVEMBER
16.00 PRO 7
CHARITY '98
SHOWVIEW: 73-9-64

Konzert-Event zugunsten krebskranker Kinder. Arabella Kiesbauer moderiert, Gäste sind über 30 Künstler aus aller Welt, dabei die Backstreet Boys und 'N SYNC.

MITTWOCH, 2. DEZEMBER
12.00 RTL
SPENDENMARATHON
SHOWVIEW: 87-1-63
(GILT FÜR 12.00-13.00 UHR)

24 Stunden lang zu jeder vollen Stunde kann man mitsteigern für „Stiftung RTL – Wir helfen Kindern": Unter den Hammer kommen Kermit und Piggy, Autogramme, Bühnenoutfits und vieles mehr. Mit dabei: Pur und Ringo Starr.
Spendenhotline: (01805) 16 31 63
Auktionshotline: (01805) 18 31 83

FREITAG, 4. DEZEMBER
20.15 ARD
GUINNESS – DIE SHOW DER REKORDE
SHOWVIEW: 791-7-100

Die verrücktesten Rekorde und waschechte Glanzleistungen präsentieren Reinhold Beckmann und Franziska Schenk.

SAMSTAG, 5. DEZEMBER
18.55 RTL 2
DIE DICKSTEN DINGER
SHOWVIEW: 972-2-278

Die lustigsten Werbespots aus aller Welt, darunter: Großer Durst – falscher Drink?, „Tierisches" aus der Hunde-Werbung.

Text: Angelika Buscha · Fotos: BRAVO Archiv, Christina Pahnke/ASA

Reportage

SAMSTAG, 21. NOVEMBER
13.15 VOX
DELPHINE – DIE ARMEE ENTLÄSST IHRE SPIONE
SHOWVIEW: 221-2-112

Doku über drei Delphine, die dem US-Militär als Waffen dienten und nun in die Wildnis zurückgeführt werden.

SONNTAG, 22. NOVEMBER
22.20 ZDF
ODYSSEE 3000 – ANGRIFF DER KILLERVIREN
SHOWVIEW: 744-5174

Jahrmillionenalte Viren und Bakterien schlagen immer wieder zu. Gero von Boehm zeigt die Strategien der cleveren Krankheitserreger, fragt, ob wir auf die Großangriffe aus dem Mikrokosmos vorbereitet sind, und geht mit Forschern in New Mexico auf Virusjagd.

SONNTAGS, AB 22. NOVEMBER
10.40 KABEL 1
BBC WILDLIFE KATZEN – DIE ÜBERLEBENSKÜNSTLER
SHOWVIEW: 959-1-280 (22.11.)

Fünfteilige Doku: Der Biologe Roger Tabor studierte 18 Jahre lang unsere liebsten Haustiere: Katzen. Seine Doku-Reihe wird als „erste komplette Geschichte der Katze" bezeichnet.

SONNTAGS, AB 29. NOVEMBER
19.30 ZDF
QUO VADIS – SKANDALE DER GESCHICHTE
SHOWVIEW: 31-0-97 (29.11.)

29.11.: Königliche Affären: Die Halsbandaffäre der Marie Antoinette, Ludwig I. und Lola Montez
6.12.: List und Verrat: Judas, Odysseus
13. 12.: Opfer der Macht: Jeanne D'Arc, Galilei, Alfred Dreyfus

Hübsch, habgierig, machtbesessen und schließlich verrückt: Lola Montez

MO-FR, AB 30. NOVEMBER
19.50 PRO 7
GALILEO
SHOWVIEW: 305-837 (30.11.)

Warum ist der Himmel blau? Wie kommt die Farbe in den Fernseher? Was ist dran am genetischen Fingerabdruck? Das Wissensmagazin erklärt in je drei Beiträgen aktuelle und alltägliche Phänomene – und zwar so, daß sie jeder versteht.

Moderator: Aiman Abdallah

DIENSTAG, 1. DEZEMBER
20.15 ZDF
DER DRITTE WELTKRIEG
SHOWVIEW: 708-4-826

Eine historische Simulation: Was wäre passiert, wenn am Ende der 80er Jahre eine Ost-West-Konfrontation zu einem Atomschlag eskaliert wäre? Deutsch-amerikanische Co-Produktion.

SONNTAGS, AB 6. DEZEMBER
13.20 ZDF
GEFÄHRDETE PARADIESE
SHOWVIEW: 48-7-90 (6.12.)

Drei neue Folgen über Biosphären-Reservate und Nationalparks in Europa: zum Beispiel der irische Nationalpark Killarney.

Sport

SAMSTAG, 21. NOVEMBER
18.00 SAT 1
RAN – BUNDESLIGA
SHOWVIEW: 796-353

Erste Bundesliga. Unter anderem spielen: VfL Bochum – Bayer 04 Leverkusen, Bayern München – Hertha BSC Berlin, 1. FC Kaiserslautern – Borussia Dortmund

Wohl nicht ganz fair: Bundesliga-Nahkampf zwischen Koch und Elber (u.)

SONNTAG, 22. NOVEMBER
15.05 ARD
SPORTSCHAU EXTRA
SHOWVIEW: 391-43-77

Stuttgart German Masters: Internationales Hallen-Reit- und Springturnier. Mit dabei die frischgebackenen Weltmeister aus Rom: Dressurreiterin Isabell Werth und die Springreiter Ludger und Markus Beerbaum.

SONNTAG, 22. NOVEMBER
20.00 DSF
KRAFTSPORT WM
SHOWVIEW: 518-629

Die WM im Kraftdreikampf in Graz gilt als absolutes Highlight: Zum erstenmal treffen alle Größen des Kraftsports – die 200 stärksten Männer der Welt – zusammen.
Zu Gast: Arnold Schwarzenegger.

DIENSTAG, 24. NOVEMBER
13.00 ARD
TENNIS ATP
SHOWVIEW: 163-74-569

Die ATP Tour World Championship findet zum dritten Mal in Hannover statt.
Mit dabei: Pete Sampras, Marcel Rios, Patrick Rafter.
Weitere Termine:
ZDF, 25. 11., 13. 00 Uhr
ZDF, 26.11., 13.00 Uhr
ZDF, 27.11., 13.00 Uhr
ZDF, 28.11., 12.45 Uhr: Halbfinale
ZDF, 29.11., 12.35 Uhr: Finale

SAMSTAG, 28. NOVEMBER
14.00 EURO
AUFTAKT WELTCUP SKISPRINGEN
SHOWVIEW: 260-80-312

Favoriten für den Weltcup sind Olympiasieger Funaki und der Slowenische Weltcupsieger Primoz Peterka.

SAMSTAG, 28. NOVEMBER
16.00 DSF
KART-RENNEN
SHOWVIEW: 162-206

Das 24-Stunden-Rennen in Köln ist das beliebteste in Deutschland. An den Start gehen u.a. der FIA-GT-Weltmeister Bernd Schneider, Motorrad-Vizeweltmeister 1996 Ralf Waldmann, Sänger Nino de Angelo.

SAMSTAG, 5. DEZEMBER
12.45 ARD
SKI-WELTCUP
SHOWVIEW: 478-6105

5.12.: Auftakt – Skispringen in Chamonix
ARD, 6.12., 12.50 Uhr: Skispringen der Herren in Chamonix
ARD, 10.12., 10.06 Uhr: Super-G der Damen in Val d'Isère
ARD, 11.12. 12.45 Uhr: Riesenslalom der Damen in Val d'Isère (2. Lauf)
ARD, 12.12. 10.03 Uhr: Abfahrt der Herren in Val d'Isère

SONNTAG, 13. DEZEMBER
15.05 ARD
SPORTSCHAU EXTRA
SHOWVIEW: 129-6-597

Biathlon-Weltcup in Hochfilzen, Schwimm-EM, Kurzbahn in Sheffield, Hallen-Reitturnier in Frankfurt.

Computer

SAMSTAG, 21. NOVEMBER
14.30 WDR
COMPUTERCLUB ONLINE
SHOWVIEW: 555-889
http://www.wdr.de/tv/Computer-Club

Rund um die Kommunikations-Möglichkeiten im Internet:
Telefonieren, Chatten; ICQ-Programm.
Das ICQ-Programm meldet, wann sich Eure Freunde ins Internet eingeklinkt haben.

SAMSTAG, 28. NOVEMBER
14.30 WDR
COMPUTERCLUB CLASSIC
SHOWVIEW: 817-770
http://www.wdr.de/tv/Computer-Club

1. Was ist ein LINUX-Cluster?
Was passiert, wenn man LINUX-Rechner zusammenschließt, wie geht das überhaupt, was leistet ein solcher Rechner-Verbund und wo liegen die Grenzen?
2. Neue Grafikkarten

MONTAG, 30. NOVEMBER
21.30 3 SAT
NEUES... DIE COMPUTERSHOW
SHOWVIEW: 558-6-189
http://www.3sat.com/NEUES.htm

1. Comdex '98 in Las Vegas: Jedes Jahr treffen sich im Spielerparadies die wichtigsten Köpfe des Computerbusiness. Bericht über die Trends '99 und darüber, was hip ist.
2. Reportage aus dem „Silicon Valley" in Haifa: „Der vernetzte Kibbutz".

DIENSTAG, 1. DEZEMBER
21.45
SKYROCK: BEST OF
SHOWVIEW: 930-9-401
http://www.skyrock.de

Highlights aus den vergangenen Sendungen: Kuriose PC-Programme, verrückte Gebrauchsanweisungen, klasse Animationen.

SA/SO, 5./6. DEZEMBER
23.30 WDR
COMPUTERNACHT
SHOWVIEW: 816-06-969
http://www.ccnacht.de

Aus Anlaß der 250. Sendung des Computerclubs kommt die Sendung diesmal live aus dem Heinz Nixdorf Museumsforum, dem größten Computermuseum der Welt:
1. Demonstration von Ausstellungsstücken
2. Diskussionen und Vorträge zum Thema „Internet – Deine Zukunft"
3. Aussteller sind u.a.: TechniSat mit ADR-PC-Karten, Sattext etc, Terratec mit Soundkarten, T-Online mit einem Internet-Café etc.
4. Der größte LINUX-Cluster der Welt: 512 Rechner werden zusammengeschlossen.
Zusatzinfos unter:
www.wdr.de/TV/Computer-Club

SAMSTAG, 5. DEZEMBER
22.00 B ALPHA
COMPUTERTREFF
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH
http://www.br-alpha.de

1. PC, der beste Freund für Eure Hobbys: Einladungskarten zum Selbermachen u.a.
2. Neue CD-ROMs für Kids: „Der Kleine Prinz", „TKKG" und andere.

SONNTAG, 6. DEZEMBER
22.50 ZDF
ODYSSEE 3000 – IM NETZ DER SUPERHIRNE
SHOWVIEW:: 661-5-051
http://www.zdf.de

Wie sieht die zukünftige, komplett digitalisierte Welt aus? DNS-Computer, Quantenrechner, Maschinen mit Bewußtsein etc.

MONTAG, 7. DEZEMBER
21.30 3 SAT
NEUES... AUS COMPUTER-REDAKTIONEN
SHOWVIEW: 201-4-754
http://www.3sat.com/NEUES.htm

1. Ärger im Geschenkpapier: Vorsicht beim Verschenken von Computerprodukten!
2. Druckerkauf: Welcher Drucker kommt auf den Gabentisch?

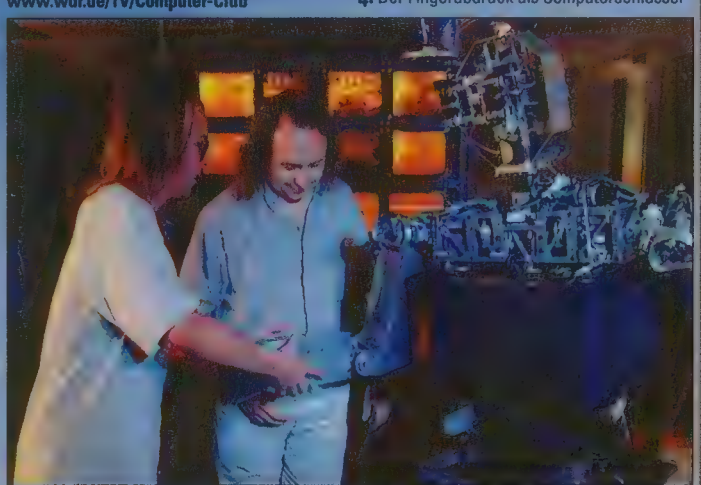
DONNERSTAG, 10. DEZEMBER
17.45 3 SAT
NEUES... DER ANWENDERKURS
SHOWVIEW: 362-4-958
http://www.3sat.com/NEUES.htm

Das neue Betriebssystem von Microsoft WIN 98: Wie wird es installiert, wie läuft es, wer braucht es eigentlich?

DONNERSTAG, 10. DEZEMBER
20.15 ARD
DEUTSCHER ZUKUNFTSPREIS
SHOWVIEW: 785-9-132
http://www.ard.de/

Tip

Zum zweiten Mal verleiht Bundespräsident Roman Herzog dieses Jahr den „Deutschen Zukunftspreis für Technik und Innovation" Nominiert wurden:
1. Neue Speicher für den Computer
2. Von der Natur abgeschaut: der Lotuseffekt
3. Fernsehen bei hohen Geschwindigkeiten
4. Der Fingerabdruck als Computerschlüssel



In „Odyssee 3000 – Im Netz der Superhirne" geht es auch um die Roboter der Zukunft und die Frage, ob die Helden aus Bits und Stahl uns eines Tages überlegen sein werden

Alle Angaben ohne Gewähr

Gib Monstern keine Chance!

Cheats. Passcodes. Lösungen. Und alle Tips ausgetestet. Da vergeht auch dem dicksten Obermotz das Lachen!

Jede Menge Cheats für Top-Hits wie zum Beispiel Tomb Raider II

SUPERTIPS für alle Systeme

In SCREENTRIX erwarten Dich neben jeder Menge Tips, Cheats und Paßwörter auch ausführliche Komplettlösungen zu aktuellen Spiele-Hits – Schritt für Schritt!

Lara ohne Ladehemmung: Mit allen Waffen löst Du auch „Tomb Raider II"

Tomb Raider II

Cheat

Alle Waffen:
R2 +←, R2 +→, R2 +←, R2 +↓, R2 +↑, dreimal 360° im Kreis drehen, dann Sprung nach hinten mit Drehung in der Luft (schnell nacheinander: □ ↓ ○)

Durch den Cheat für alle Waffen werdet Ihr mit Goodies – wie zum Beispiel der M16 mit 5000 Schuß – belohnt!

Jetzt am Kiosk!

Nervensäge wird zur Superheldin: Das original Comic-Taschenbuch „Sailor Moon" kommt nun auch in deutscher Fassung auf den Markt.

Mondstein flieg und sieg!

Sie heißt Bunny und ist ein ganz normales Mädchen mit alltäglichen Sorgen: Ihre Noten sind schlecht, die Eltern ungerecht, und die erste große Liebe ist noch weit entfernt. Die 14jährige will raus aus dem faden Trott zwischen Schule und Spielhalle. Retterin aus der Not ist die leicht zickige Katze Luna. Bunny erfährt von Luna, daß sie selbst gar keine nervige Heulsuse sei, sondern vielmehr die Gerechtigkeitskämpferin Sailor Moon. Luna verrät Bunny auch deren große Aufgabe: die Rettung der Welt vor dem Dunklen Königreich.

Sailor Moon ist mit über 3000 Seiten eines der umfangreichsten und erfolgreichsten Mangas. In Japan schon seit Anfang der 90er ein Auflagenbestseller, wächst die deutsche Fangemeinde vor allem, seit RTL 2 die „Sailor Moon"-Zeichentrickserie ausstrahlt.

Neben der gleichnamigen farbigen Magazinserie erscheint nun die Original-Comic-Reihe im Taschenbuch. Hier läßt sich genau erkennen, wie detailverliebt und aufwendig die japanische Comic-Zeichnerin Naoko Takeuchi 1992 ihre Serie angelegt hat. Auch für alte Fans ermöglicht diese Original-Sailor-Moon-Serie ein Wiedersehen mit den Kriegerinnen Sailor Mars, Sailor Merkur und Sailor Venus und den ersten Schlachten gegen die böse Königin Perilia und ihre vier Generäle.

Der Erfolg kam über Nacht, als die Zeichentrickserie im japanischen TV startete. Es folgten fünf Staffeln mit 200 Folgen, im wöchentlichen Turnus. Im Frühjahr 1997 lief die letzte Folge. Von Japan breitete sich „Sailor Moon" in alle Welt aus und begeistert seither weibliche und männliche Fans aus allen Altersgruppen.

CA. 14.55 RTL 2 **MONTAG BIS FREITAG SAILOR MOON**

CA. 13.00 RTL 2 **SAMSTAGS SAILOR MOON**

INFO

Naoko Takeuchi

Die Japanerin Naoko Takeuchi zeichnete zwei Geschichten von einem blonden, langhaarigen Mädchen namens Sailor V, das in England gegen das Böse kämpft. Als diese Mangas beim Publikum gut ankamen, erfand Naoko die Erlebnisse von Sailor Moon und ihren Freunden. Der vollständige Titel: „Bishoujo Senshi Seeraamuun" („Schöne Mädchen-Kriegerin Sailor Moon").

Die besten Web-Seiten

www.sailormoon.de
Die deutsche Sailor Moon-Zentrale mit Archiven, Fanclubs und Homepages von Clubmitgliedern

www.ehapa.de
News und der immer aktuelle Mondkalender plus Gewinnspiel, Astro-Guide, Informationen zu den einzelnen TV-Sendungen und ein Chat-Raum

www.sailormoon.org/links/general.html
Eine internationale Liste fast aller Sailor Moon Web-Seiten und Fan-Pages, auf Englisch, Französisch, Deutsch, Spanisch und Polnisch

Text: Eric Hegmann · Foto: RTL 2

LESEN, SEHEN, HÖREN

Der Pilotband zur Taschenbuch-Ausgabe erschien im Oktober bei Ehapa

Ab Mitte Dezember erscheint die Taschenbuch-Reihe monatlich (Preis: 9,95 Mark)

„Sailor Moon" gibt's als Hörspiel. Jeweils zwei Folgen könnt Ihr auf CD (edel) hören. Vier neue gibt's im November

Im November gibt es die neue CD „Power of Magic. Volume 4" (edel). U.a. mit Ace of Base, Take 5, 4 The Cause

Im November erscheinen die beiden Spielfilme „S" und „R" als Video (edel)

Im Dezember erscheint das erste Artbook, im Januar das zweite (Ehapa, ca. 49 Mark)

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Wir verlosen 5 x die Spielfilme „Sailor Moon-S" und „Sailor Moon-R", 1 x die CD „Volume 4", 3 x vier Hörspiele, 5 x das Artbook 1 und 2 sowie 3 x die ersten drei Taschenbuchausgaben. Schreibt eine Postkarte an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Mondstein", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 16.12.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Sensation! Die Enterprise NCC 1701-D wurde über Düsseldorf gesichtet. Was steckt dahinter?

STAR TREK WORLD TOUR

Einmal selber hinter den Kontrollen der Enterprise sitzen. Den Warp-Antrieb richtig aufdrehen und mit den Phaser-Bänken eine Romulaner-Flotte aus dem Universum blasen – für jeden echten Fan der Kult-TV-Serie „Star Trek" bis jetzt ein unerfüllbarer Wunschtraum.

Am 5. Dezember 1998 hat das folgenlose Träumen ein Ende: Die Enterprise landet in Deutschland und dockt auf dem Gelände der Düsseldorfer Messe an. **Bis zum 2. Januar 1999 gastiert dort die „Star Trek World Tour" und lädt zu einem Enterprise-Erlebnis der ganz besonderen Art. Zum ersten Mal sind die Kulissen des Kult-Raumers zur Besichtigung freigegeben!**

Leider wird Dir nicht der komplette, 641 Meter lange Vogel geboten, Du besuchst nur die wichtigsten Teile des berühmten Raumschiffs. Der Fernsehsender SAT 1 hat Brücken, Maschinen- und Transporter-Räume von Kapitän Picards Flaggschiff schraubengenau nachbauen lassen. Mit aufwendiger Video- und Soundtechnik sowie fetzigen Spezialeffekten will man in diesen Kulissen die spannende Atmosphäre der Fernsehserie erzeugen.

Der Clou an der Sache: Du kannst selbst eine Enterprise-Reise erleben. Ein 50-Minuten-Trip führt durch die verwinkelten Gänge der NCC 1701-D. Du besichtigst den Maschinenraum, wirst mit dem Transporter in einen anderen Bereich des Schiffes „gebeamt", und darfst Dich hinter die Steuerkontrollen in der Zentrale klemmen, um dort einen aufregenden Einsatz mitzuerleben. **Für zusätzlichen Realismus sorgen Schauspieler in den Originalkostümen und -masken der Serie.** So kann es durchaus passieren, daß Du während Deines Einsatzes plötzlich einem rauflustigen Klingonen gegenüberstehst oder vor einer Horde Borg Reißaus nehmen mußt.

Damit man unterwegs nicht verloren geht, wird jedes Einsatzteam von Mitgliedern der Stammbesatzung begleitet. Diese Tourführer weisen Dir Deine Aufgaben an Bord des Raumschiffs zu und verraten auch viel Wissenswertes zur TV-Serie.

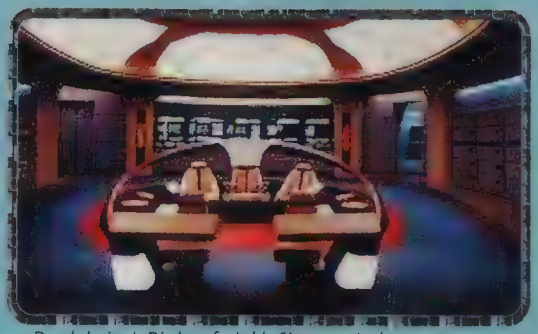
Richtig ernst wird es dann im Hauptkontrollraum der Enterprise.

Auch Klingonen dienen auf der Enterprise

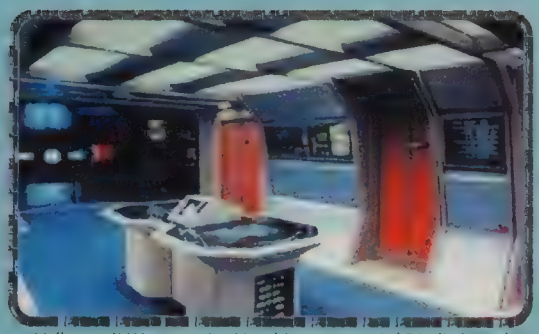
BRAVO SCREENFUN AKTION!

Wir verlosen 3 „World Tour"-Eintrittskarten, 3 Base Caps und 3 T-Shirts. Schreibt eine Postkarte an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Star Trek World Tour", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 16.12.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

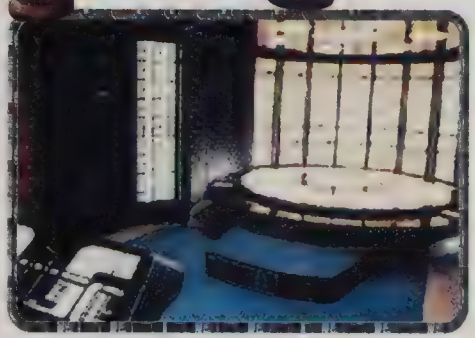
Auch der unsterbliche „Q" wird Dir begegnen



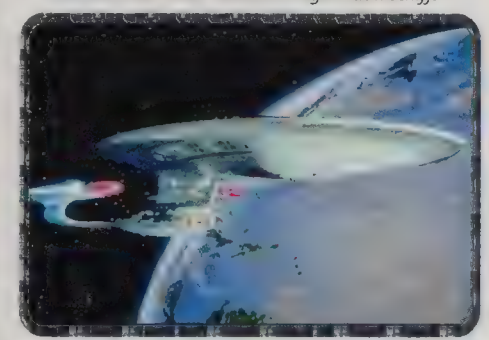
Durchdesignt: Die komfortable Steuerzentrale von Kapitän Picard steht unter Deinem alleinigen Kommando



Vollgas mit Warp 9,9: Im Maschinenraum wird Dir die brutale Kraft vorgeführt, mit der die Enterprise angetrieben wird

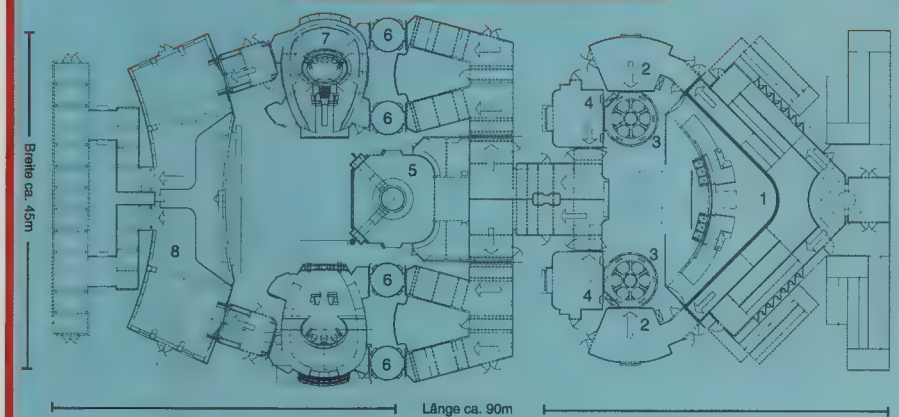


Weggebeamt: Der Transporter befördert Dich und Deine Crew an Bord des kultigen Raumschiffs



Schön und berühmt: Hier schwebt die Enterprise NCC 1701-D im Orbit über unserer Erde

Erlebniswelt Enterprise in Düsseldorf



1 *In der Wartezone treffen sich die Raumfahrer und werden den einzelnen Teams zugeordnet*

2 *Besprechungsraum Nummer 1: Hier erfährst Du alles über das richtige Verhalten an Bord*

3 *Du betrittst mit Deinem Team den Transporter-Raum und wirst an Bord der Enterprise gebeamt*

4 *Im Besprechungsraum Nummer 2 wirst Du in die Geheimnisse des Warp-Antriebs eingewiesen*

5 *Der Maschinenraum: Du erfährst am eigenen Leib die unheimlichen Kräfte des Warp-Antriebs*

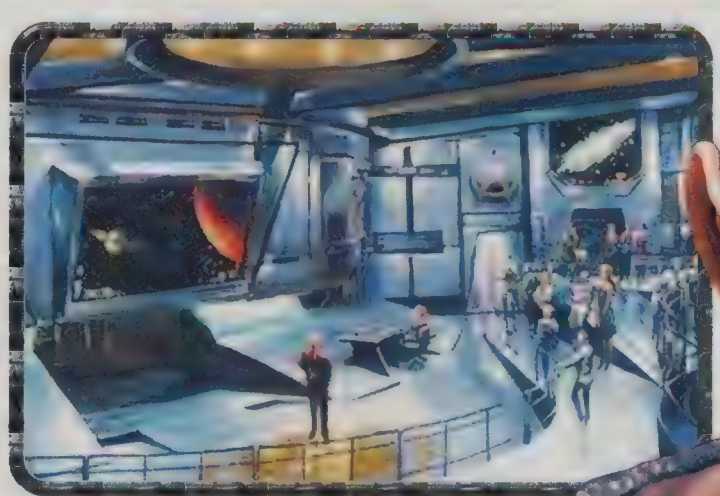
6 *Mit den Turbolifts wird Deine Truppe komfortabel auf die Kommandobrücke transportiert*

7 *Das Abenteuer beginnt: Du startest zu einer Reise an die Grenzen des bekannten Universums*

8 *Hast Du den Trip heil überstanden, versammelt sich Deine Gruppe hier zur Nachbesprechung*

Du machst es Dir in den Ledersitzen der Stammbesatzung bequem und verfolgst das spannende Geschehen. Auf dem Hauptbildschirm verschwindet die Erde, und die Enterprise nimmt Kurs auf die Weiten des Alls.

Ist der Trip heil überstanden, locken Planeten-Bar und Sternen-Restaurant mit außerirdischen Spezialitäten. **Bei einer deftigen Portion „gagh" (der klingonischen Leibspeise) kannst Du Energie tanken, um Dich danach ins Messegetümmel zu beamen.** Ein großer Museumsbereich zeigt viele Original-Gegenstände aus der Fernsehserie. In der Ladenstraße kannst Du Dich mit Postern, Modellen, Kostümen und Fan-Artikeln eindecken. Filmvorführungen und tägliche Sonderaktionen runden das irdische Space-Programm ab.



Im „Starfleet Operation-Center" wirst Du auf den Raumflug vorbereitet

Fies: Romulaner sind die geborenen Zwietracht-Säer

Halb Roboter, halb Mensch: Die Borg sind hochgefährlich

INFO

Termine und Zahlen

Die „Star Trek World Tour" startet am **5. Dezember 1998** auf dem Messegelände in Düsseldorf und dauert bis zum **2. Januar 1999**. Du kannst die Enterprise-Erlebniswelt täglich zwischen 10 Uhr und 22 Uhr besuchen.

Tickets für die 50-minütige Tour sind an allen bekannten Vorverkaufsstellen, in Reisebüros sowie im Internet unter *www.startrekwt.com* erhältlich. Telefonische Ticketreservierung: (0180) 515 25 31. Info-Fax: (0221) 30 32 10 00. Alle Tickets sind an bestimmte Anfangszeiten gebunden.

Das Vergnügen kostet für Erwachsene 45 Mark, Kinder und Jugendliche von 6 bis 17 Jahren sind mit 35 Mark dabei – jeweils zzgl. Vorverkaufsgebühr.

Ein Fall für den Ohrenarzt: Ferengis haben wirklich übergroße Lauscher

Text: Volker Weitz · Fotos: Paramount Pictures/Avantgarde!

Während des Spiels austauschbare
Charaktere, weitere Spieler können in
das laufende Spiel einsteigen

Frei wählbarer Spielverlauf.
Alle Gegenden können
jederzeit wieder betreten werden

Acht verschiedene Charakter-Typen mit
individuellen Eigenschaften.
Mehrere mögliche Lösungswege

Charaktere per Memory Card exportierbar

4 Spielermodus per Multi-Tap-Adapter

Das Action-Rollenspiel

Blaze & Blade

~ Eternal Quest ~

T&ESOFT

ABC
A FUNSOFT. COMPANY

FUNSOFT.

ABC Software GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 7111, ABC Software AG (CH), Tel. 0041/81/7501000, Fax. 0041/81/7501008, ABC Software GmbH (A), Tel. 0043/5523/56510, Fax. 0043/5523/64794

© 1998 T&E SOFT. Published by FUNSOFT. Developed by T&E SOFT.

Wir sind die Champs!

Mitmachen lohnt sich: Bei Schülerwettbewerben rund um den PC könnt Ihr tolle Preise erringen. Ein Sieger-Team des Wettbewerbs „Join Multimedia" erzählt.

Als wir erfahren haben, daß wir den ersten Platz gemacht hatten, sind wir vor Freude fast in die Luft gesprungen", erzählt Stephanie grinsend. Die sechzehnjährige Schülerin und ihre vier Freunde Sera, Dennis, Katja und Kristina stehen stolz im Computerraum der Oranienschule Wiesbaden. Neben ihnen thronen die neu gewonnenen Preise: Computer im Wert von 12.000 Mark. Für die fünf und ihre Schule hat sich die Teilnahme am Wettbewerb „Join Multimedia" gelohnt.

Den Schülerwettbewerb „Join Multimedia" gibt es seit zwei Jahren. Jetzt geht er in die dritte Runde – die Anmeldefrist läuft noch bis Ende November (siehe Info-Tabelle). **Ziel des Wettbewerbs ist es, eine eigene Multimedia CD-ROM zu produzieren. Die nötige Software wird zur Verfügung gestellt.** Themen für die Projekte sind vorgegeben. Teilnehmen können Gruppen von vier bis acht Schülern jeden Schultyps ab der siebten Klasse. Dabei konkurrieren die Gruppen aus der siebten bis neunten Klasse miteinander. Die älteren Schüler starten in einer eigenen Konkurrenz. In jeder Kategorie gewinnen die besten sechs Bewerber und können Preise im Wert von 4.000 bis 12.000 Mark heimtragen.

Die Gewinner aus der Oranienschule Wiesbaden haben letztes Jahr das Thema „Unser Schulprojekt" gewählt. „Unser Schulprojekt – das war in un-

Siegerthema Physik: Unterhaltsam erklärt die CD der Wiesbadener „Schwingungen" (hier am Beispiel Zähneputzen)

Als Video haben die Schüler das Wackelpudding-Experiment eingebaut: Der Pudding geht durch Schwingungen kaputt

Text: Christiane Strobel · Fotos: Hans-Bernhard Huber (4) · Make-up & Haare: Rudolph Pears

Das Gewinner-Team: Katja, Stephanie, Sera, Dennis und Kristina (v.l.o.)

Gut geplant ist halb gewonnen: Am Anfang haben sich die fünf Freunde genau überlegt, welche Themenbereiche auf die CD-ROM sollen und wie man sie miteinander verknüpft. Dann wird ein Arbeitsplan ausgearbeitet

Als Videoeinlage sind Clips von Physikexperimenten geplant. Hier filmt Stephanie einen Versuch zum Schwingverhalten eines mit Tinte gefüllten Kolbens: Läßt man die Tinte heraustropfen, malt sie eine Kurve

Zusammentragen der Einzelteile: Am Bildschirm entsteht aus Text, Videos und Bildern die spätere CD-ROM. Kristina übernimmt das Finetuning an den Texten. Dennis erklärt, was sie über die Programmierung wissen muß

serem Fall die Physik AG", erzählt Stephanie. „Wir haben uns regelmäßig getroffen und physikalische Versuche gemacht. Unsere Erfahrungen wollten wir sowieso gerne dokumentieren. Als dann die Ausschreibung für den Wettbewerb ins Haus kam, dachten wir: Da machen wir mit."

Wie man eine CD-ROM genau macht und wieviel Arbeit dahinter steckt, wußte zu der Zeit noch keiner der Freunde. Erst einmal mußten sie sich überlegen, was auf die Scheibe überhaupt drauf sollte. Welche Themenbereiche sollen abgedeckt werden? Welche Bilder, Videos und Soundeffekte will man einsetzen? Schließlich müssen alle Einzelteile, aus denen eine Multimedia CD-Rom besteht, selbst beschafft werden. Katja verrät: **„Es ist gar nicht so wichtig, daß jeder alles kann. Man muß als Team gut zusammenarbeiten.** Es reicht, wenn einer gerne Texte schreibt, einer filmt, einer sich um den Sound kümmert und einer alles programmiert." Die Wettbewerbs-Leitung gibt in einer Telefonhotline technische Hilfestellung. Wer keinen Scanner oder keine digitale Kamera zur Verfügung hat, kann sein Material auch dorthin schicken und kostenlos digitalisieren lassen.

„Die größten Schwierigkeiten", so Dennis, „sind eigentlich Timing und Koordination. Wir sind gerade so in letzter Sekunde fertig geworden." Wenn die fünf Physiker an den Tag der Abgabe denken, müssen alle grinsen. Um zwei Uhr nachmittags war die CD-ROM fertig. Um vier haben sie ihr Päckchen zur Post gebracht, damit es noch den richtigen Poststempel bekam. Denn da ist die Wettbewerbs-Jury eisern: Einsendungen mit späterem Datums-Stempel als dem Tag der Deadline werden nicht berücksichtigt.

Doch mit der fertigen CD und tollen Preisen in der Hand sind die Strapazen der Produktion in den Hintergrund getreten. **Jetzt wollen die fünf ihr Projekt außerhalb des Wettbewerbs ausbauen. Die CD soll erweitert und an anderen Schulen als Lehrmittel zur Physik vertrieben werden.** In der Oranienschule wird indessen mit den gewonnenen PC als Grundstock ein neuer Computerraum eingerichtet. Mathe-Lehrer Thomas Heins meint: „Erst unsere erfolgreiche Teilnahme am Wettbewerb hat das möglich gemacht."

Bei diesen Wettbewerben könnt Ihr mitmachen

Wettbewerb	Ausrichter	Aufgabe	Einsendeschluß	Preise	Infos bei
Join Multimedia	Siemens	Produziert Eure eigene Multimedia CD-ROM	Anmeldung bis 30. 11. 1998, Projektabgabe: 14. 06. 1999	Hardware im Wert von insgesamt ca. 150.000 Mark	Join Multimedia, Postfach 710880, 81458 München
Online Schul-Award	Klett Verlag, Chip-Online, Hewlett Packard	Gesucht werden die besten, originellsten und informativsten Schülerzeitungen und Schul-Homepages im Web	Anmeldung nicht erforderlich Abgabe: 28. Februar 1999	Hard- und Software im Gesamtwert von über 10.000 Mark	Ernst Klett Verlag, Öffentlichkeitsarbeit, Stichwort: „Online Schul-Award", Postfach 106017, 70049 Stuttgart
Jugendwelten	Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg, SWR	Gestaltet Webseiten, die künstlerisch und interaktiv Jugendkultur darstellen	Anmeldung bis 1. 12. 1998, Abgabe bis 31. 01. 1999	Die Sieger haben freie Wahl aus einem Pool von Soft-und Hardware	Landeszentrale für politische Bildung, Referat Medien, Staffienbergstr. 38, 70184 Stuttg.
Focus Schüler-Wettbewerb	Focus Online	Produziert eine CD-ROM, Webseiten, ein Video oder Text zum Thema „Energie"	Anmeldung bis 31. 03. 1999, Abgabe bis 30. 06. 1999	1. Preis: Reise nach Kalifornien 2. Preis: Reise nach St. Malo 3. Preis: Reise nach München	*http://focus.de/D/DB/DB24/db24.htm*
Internationaler Online Wettbewerb Think Quest	Advanced Networks & Services, USA	Schreibt gemeinsam mit Schülern aus der ganzen Welt Webseiten, die zum Lernen eingesetzt werden können	Anmeldung bis 28. 02. 1999, Abgabe bis 15. 08. 99	Zwischen $1000 und $15.000 pro Schüler	Anmeldung im Internet bei *www.thinkquest.org*

12/98 FUN

5X ZU GEWINNEN

Unter allen, die uns die richtige Lösung des Kreuzworträtsels schicken, verlosen wir fünfmal je eine **Sony Playstation**.
Sendet Eure Lösung auf einer Postkarte an:
BRAVO SCREENFUN, Stichwort: „**Fun 12**", Postfach 200221, 80002 München.
Einsendeschluß ist der 16.12.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

„Ich habe einen 486er und einen Pentium aus dem Fenster geworfen." – „Und?" – „Der Pentium war tatsächlich schneller!"

„Nein, Vati, ich will nicht auf die Kannibalen-Insel!" – „Aber mein Junge, da wohnen doch keine Menschenfresser." – „Im Prospekt steht aber, daß sich die Einwohner von Touristen ernähren!"

Der Wanderzirkus hat sein Quartier aufgeschlagen. Plötzlich stürzt der Direktor aufgeregt aus seinem Wohnwagen und ruft: „Schnell, fangt das Zebra ein, es fängt an zu regnen!"

„Seit wann interessierst du dich denn für Mode?" fragt ein Ganove den anderen, der am Kiosk einen Stapel Modezeitschriften gekauft hat. „Was heißt hier Mode? Ich will wissen, wo in dieser Saison die Taschen sitzen!"

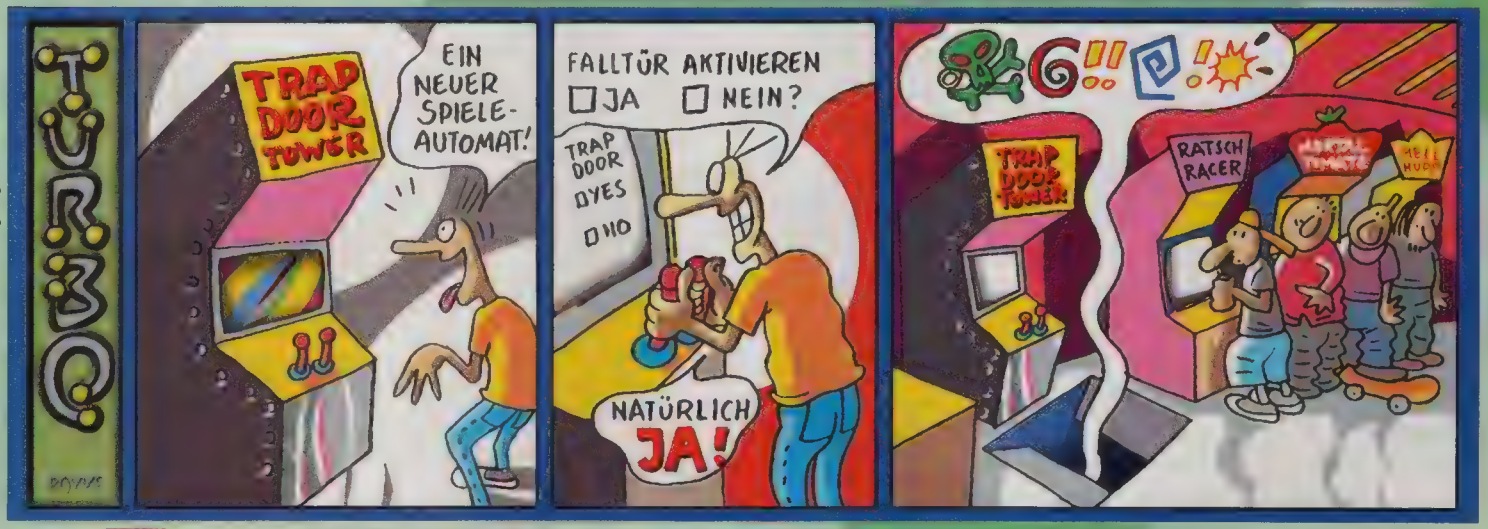
Morgens, 7 Uhr. Die Frau stellt dem Beamten das Frühstück vor die Nase und gibt ihm die Zeitung. Sie frühstücken, er liest Zeitung. Drei Stunden später sitzt er immer noch am Tisch, liest Zeitung, nickt ab und zu ein, schaut manchmal aus dem Fenster... Irgendwann fragt die Frau: „Sag mal Schatz, mußt du heute gar nicht ins Büro?" – Er springt total erschrocken auf: „Mist, ich dachte, da wäre ich längst..."

Warum haben die meisten Männer O-Beine? – Weil Nebensächlichkeiten immer in Klammern stehen.

Ein Malerlehrling erneuert den Mittelstreifen auf der Autobahn. Am ersten Tag schafft er drei Kilometer, am zweiten Tag noch einen Kilometer, am dritten Tag nur noch 350 Meter. Fragt sein Meister: „Warum läßt du eigentlich so nach?" – „Na ja, der Weg zum Farbeimer wird immer länger."

Filmheld: Eddie ...			span. Ausruf / Ausdehng. nach unten		Verzeichnis, Aufstellung		Hoheitszeichen, Flagge	Lokalinhaber / Geruchsorgan			Längenmaß	fort, ab / Almhirt			schmal, räumlich sehr begrenzt
berühmte Rollenspielreihe							Filmkomiker: Leslie ...				3				jemandem Achtung erweisen
					Spiel: Carnage ...						Ackergerät / Ruhepause				
geometrische Figur		Schulstadt bei London / Futteral					Himmelskörper						Spielgerät für unterwegs	Berliner Spitzname	
Backtreibmittel			1		englisch: Auge				berittener Polizist in den USA						
				etwas, worüber man nicht spricht		Schul-, Universitätssaal						Abschiedsgruß			
Einheit der Datenverarbeitung	Spiel: Grim ...		machen												
Kultspielreihe: ... Fantasy						Stadt in Brasilien (kurz)					zeitlich abstimmen (engl.)	auflebender alter Schlager (engl.)		Kfz-Z.: Erlangen	„Drahtesel" (Kurzwort)
Nebengebäude		Teil eines Monitors	Zahlungsweise / Tierkadaver								Kellner				
					Oberhaupt der röm.-kathol. Kirche		englische Anrede	Schwester von Banjo	Tierkreiszeichen		häufiger Name von Papageien		5		
Transparentfoto / Körperteil				Brief-, Paketanstalt					Wer ist auf dem Bild?					Zweck, Bedeutung	
		4		Agavefaser		Staat der USA				2	vertraulich		französisch: Straße		Filmmonster
			Drache in neuem Spiel						habsüchtig						
Bindewort / betagter Mann						nicht mit, frei von	Jugendlicher (Kurzwort)					Weltorganisation (Abk.)			
			(Kurz-) Geschichte (engl.)						Filmserie: ... X	Frühlingsmonat	7	englisch: Schluß, Ende			
großer Tiergarten	Pokal als Sportpreis (engl.)		Form von: sein		Lebensbund		Hinterlassenschaft, Nachlaß	Gebetsschlußwort					Kurzwort für: Reifeprüfung	eine der Kleinen Sundainseln	
Südamerikaner / Lehrgang								Gebirgsmulde, -nische				Rhein-Zufluß aus der Eifel			
	6			von einem Ziel (kommend)				Frauenkurzname / englisch: oder					arab. Artikel / sächl. Fürwort		
Schülersprache: Verräterin						plötzlicher, heftiger Windstoß				Abkürzung: piano	reich an Licht				
1	2	3	4	5	6	7			Jump & Run: Prince of ...						

AR1620-1298



Auswahl: Christian Müller · Comic: Rolf Boyke

Die Auflösung des Preisrätsels aus Heft 11/98 sowie der Bilderrätsel aus diesem Heft findet Ihr auf Seite 151

TOTAL SCHRÄG

Erkennst Du, welcher Star hier zu sehen ist?

SUCHBILD

Hier seht Ihr die Heldin aus dem neuen Disney-Film „Mulan" gleich zweimal. Nur wer ganz genau hinschaut, entdeckt sieben Unterschiede. Findest Du sie?

kennst du die figur?

Hier siehst Du berühmte Persönlichkeiten aus Spielen als Schattenriß. Erkennst Du alle? Die Auflösung findest Du auf Seite 151.

Um eine Glühbirne zu wechseln, benötigt man wie viele...

...Microsoft-Mitarbeiter?
Hundert. Einer wechselt die Glühbirne, und 99 klicken die Fehlermeldungen weg.
oder
Keinen. Microsoft erklärt einfach Dunkelheit zum neuen Standard.

...Programmierer?
Keinen. Das Ganze ist nämlich ein Hardware-Problem.

...Zen-Meister?
Zwei. Einen, der die Glühbirne wechselt, und einen, der sie nicht wechselt.

...Country-Sänger?
Zwei. Einen, der sie wechselt, und einen, der ein Lied darüber komponiert, wie gut doch die alte Glühbirne war.

...Gorillas?
Einen. Aber man braucht eine riesige Menge an Glühbirnen.

...Ärzte?
Drei. Einen Spezialisten für Glühbirnen, einen Spezialisten für das Auswechseln von Glühbirnen und einen, der die Rechnung für die Krankenkasse schreibt.

...Psychologen?
Keinen. Die Glühbirne wechselt sich selbst, sobald sie dazu bereit ist.

...Manager?
Zwei. Einen, der jemanden sucht, um die Glühbirne besorgt, und einen, der einen Direktor sucht, den er vorschieben kann.

...Professoren?
Einen. Aber von diesem bekommt man drei Dissertationen schreiben über das Wechseln einer Glühbirne.

...Sozialpädagogen?
Einen. Aber die Glühbirne muß auch wirklich wollen.

...Studenten?
Einen. Aber es dauert trotzdem mindestens die Regelstudienzeit mit einem Semesterlichen Aufschlag.

...Echte Männer?
Keinen. Echte Männer fürchten sich nicht im Dunkeln.

...Echte Frauen?
Keine. Echte Frauen haben viele Männer um sich, die das machen müssen.

...Politiker?
Unendlich viele, da jeder immer nur versprichte, die Glühbirne zu wechseln, wenn man ihn wählt.

...Anwälte?
So viele, wie man sich leisten kann.

Der will nur spielen...: „Turok 2" hat nette Dinos für jeden

Entschärfte Saurierjagd

Mein Händler verkauft zwei „Turok 2"-Versionen: eine englische PAL-Version und eine deutsche. Läuft auch die englische auf meinem normalen N64? Stimmt es, daß in der deutschen Version auf Roboter geschossen wird und in der englischen auf Menschen?
Christian, Obermoschel

Lieber Christian,
für das erste „Turok" trifft das zu. Doch in „Turok 2" gibt es keine Menschen als Gegner mehr. Darum ist laut Acclaim in der deutschen Version auch keine Abänderung der Feinde nötig, um eine mögliche Indizierung des Spiels in Deutschland zu vermeiden. Es wurden aber ein paar Sterbeszenen von Mutanten und Dinosauriern weggekürzt, da einige Bösewichter doch sehr lange und unappetitlich mit dem Tode kämpfen.

Auf Deinem N64 läuft auch die englische Version. Doch hat die deutsche zwei wichtige Vorteile: Erstens sind Bildschirmtexte und Sprachausgabe deutsch, zweitens kostet „Turok 2" nur knapp 100 Mark.

Sexy Spice Girls!?

Ich habe gehört, daß man die Spice Girls im Playstation-Spiel „Spice World" nackt spielen kann. Stimmt das oder ist das genauso ein Unfug wie bei Lara?
Thorsten, Jever

Lieber Thorsten,
es ist ein Gerücht, einen Nackt-Cheat für „Spice World" gibt es nicht. Allerdings sind die Girls bei ihren drei Live-Auftritten in Deutschland im Frühjahr „nackt" auf der Bühne erschienen – und dabei wurde wirklich geschummelt: die fünf Sängerinnen trugen hautfarbene Bodys.

Nur scheinbar hüllenlos: Die Spice Girls, noch zu fünft, bei ihrem Song „Naked"

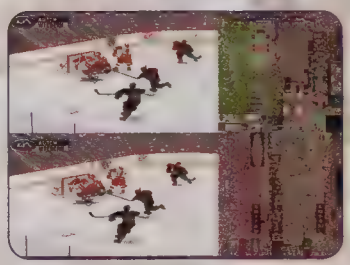
PS: Screenshots

Wie macht ihr eigentlich Screenshots von Playstation-Spielen? Jagt ihr die Games durch den PC?
Michael, Bensheim

Lieber Michael,
wir benutzen eine spezielle und ziemlich ausgefuchste Hardware, die für den Heimgebrauch leider viel zu teuer wäre. Mit ihrer Hilfe können wir 1:1-Bilder in digitaler Qualität herstellen.

Für den Privatgebrauch bietet sich ein Modul namens Xploder an. Es kostet ungefähr 90 Mark und läßt sich im Fachhandel erwerben.

Mit dem Xploder kann man allerdings immer nur einen einzigen Screenshot machen, da zum Auslösen die Reset-Taste der Playstation gedrückt werden muß. Wer aber gerne ein Bild von einer bestimmten Spielszene aufnehmen will, erhält mit dem Modul eine praktische Lösung.



Der Videospeicher einer Playstation birgt Bilder und ein wahres Datengewirr

Alles Nippon oder was?

Ich habe im Sommer in Japan ein geniales Spiel namens „Princess Maker" für den PC gesehen. Es gab davon sogar drei Teile. Leider war alles in japanischer Sprache, so daß ich kein Wort verstanden habe. Gibt es dieses Spiel auch auf deutsch?
Tatjana, Lörrach

Liebe Tatjana,
das Spiel „Princess Maker" existiert leider nicht in deutscher Sprache, und es ist auch keine Übersetzung geplant.

Es gibt aber noch einen Ausweg: Im Internet findest Du eine Seite, die sich auf das Problem japanische Spiele und ihre Übersetzung spezialisiert hat. Dort findest Du auch „Princess Maker 2". Die Adresse lautet *http://www.gamefaqs.com*

Für alle Importspiel-Fans bietet diese Webseite eine Menge englischer Übersetzungen von japanischen Spielen – nicht nur für PC, sondern auch für die Playstation, das Nintendo 64 und andere Spielsysteme. Die Übersetzungen enthalten meistens eine Beschreibung der Tastenbelegung und der Missionsziele inklusive einer Lösung des Spiels. Das räumt die Sprachbarrieren zwar nicht ganz aus, mildert sie aber ein wenig.

Handschriftlich

Gibt es eine Autogramm-Adresse von den Super Moonies?
Jasmin, Pfinztal

Liebe Jasmin,
ja, mittlerweile haben die Super Moonies eine eigene Autogramm-Adresse, an die alle Fans schreiben können:

Super Moonies
c/o A. B. Glanz
Große Bahnstr. 33
22525 Hamburg

Bitte legt Eurem Brief einen frankierten Rückumschlag bei!

Ein Tip: Wir verlosen in diesem Heft elf handsignierte Super-Moonies-CDs. Mehr dazu steht im Aktions-Stern oben und auf der Jackpot-Seite 154.

„Sailor Moon" gestaffelt

Wiederholt RTL 2 denn nur die 4. und 5. Staffel von „Sailor Moon"? Beginnen sie danach wieder mit der 1. Staffel?
Sebastian, Hohenhameln

Lieber Sebastian,
so ist es. Seit dem 7. November läuft auf RTL 2 die 5. Staffel von „Sailor Moon" mit den Folgen 167 bis 200. Diese Staffel endet am 15. Dezember, und gleich einen Tag danach beginnt RTL 2 mit der Wiederholung der 1. Staffel. Alle Fans können dann noch einmal den Anfang der kultigen Serie und der Story mitverfolgen.

Wer war da...?

Wie integriere ich auf meiner Homepage ein Gästebuch, in dem sich Besucher eintragen können? Braucht man dazu ein bestimmtes Programm, oder geht es ganz normal über HTML?
Marian, Mönchengladbach

Lieber Marian,
ein Gästebuch kannst Du nicht mit HTML programmieren. Dazu ist ein eigener Programmcode nötig, ein sogenanntes CGI-Skript (Common-Gateway-Interface). Es sorgt dafür, daß Texteingaben, die ein Besucher auf Deiner Homepage macht, automatisch in den Quellcode der Seite eingebaut werden.

Es ist kompliziert, ein solches Skript selbst zu programmieren. Doch gibt es Anbieter, die Dir ein komplettes Gästebuch auf ihrem Server zur Verfügung stellen. Du brauchst nur noch einen Link in Deine Homepage einzubauen.

Solche Anbieter findest Du etwa auf *www.kostenlos.de/internet/home.htm* – dort kann man unter „Sonstiges rund um die eigene Homepage" kostenlose Skripts für Gästebücher downloaden. Doch nicht alle Internet-Provider unterstützen diese. Vergewissere Dich also!

„Plaudertasche" N64

Ich habe gehört, daß Factor 5 eine Kompressionstechnologie für das N64 entwickelt hat, die ermöglicht, aus den N64-Modulen wahre Plaudertaschen zu machen. Wißt ihr Genaueres?
Michael, Reichenbach

Lieber Michael,
es stimmt, Factor 5 ist mit einem neuen Soundkompressionsverfahren das lange Zeit Unmögliche gelungen. Mit einer speziellen mathematischen Formel werden die Audiodaten auf ein Minimum ihrer normalen Speichergröße komprimiert. So paßt eine Menge mehr Sprache und Musik auf die Module!

Als erstes wird das neue Verfahren im Spiel „Rogue Squadron" angewendet. Auf dem N64-Modul werden sich dann neben den Spieldaten auch noch sage und schreibe 46 Minuten Sprache plus der „Star Wars"-Soundtrack befinden.

Dieser Mitarbeiter der imperialen Sturmtruppen könnte Dir bald ein Ohr abkauen!

An alle Leserinnen und Leser!

Eure Meinung ist uns wichtig. Wenn Ihr Anregungen habt, was BRAVO SCREENFUN besser machen kann: schreibt uns. Wenn Ihr Eure Meinung loswerden wollt: schreibt uns. Und wenn Ihr Fragen zu Spielen, Hard- oder Software habt: schreibt uns. Unsere Adresse:

Redaktion BRAVO SCREENFUN
Stichwort: „Leserpost"
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

oder schickt eine E-Mail an die folgende Adresse:
Screenfun1@aol.com

Das SCREENFUN-Team beantwortet alle Eure Briefe! Briefe, die wir hier abdrucken, müssen wir manchmal kürzen. Ein Hinweis für Cheater: Wir zahlen kein Honorar für Eure Spiele-Tips, freuen uns aber immer über Zusendungen!

Wer eine Lösung oder Cheats zu einem Spiel sucht, der kann den SCREENFUN-Service „Lösungen per Post" nutzen. Hier bekommt Ihr die Lösung oder den Cheat zu Eurem Problemspiel zugeschickt – kostenlos.

Schickt einfach eine Postkarte mit Eurem Absender, dem Spielnamen und dem Spielsystem an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: „Lösungen per Post"
Postfach 200221
80002 München

Ich will ein Dreamcast jetzt!

Ich möchte mir ein japanisches Dreamcast zulegen und habe dazu ein paar Fragen: Kann ich es normal an unsere Steckdosen anschließen, oder brauche ich einen Adapter? Benötige ich ein RGB-Kabel, und liegt es bei? Welche Spiele kommen mit dem Dreamcast in Japan heraus?
Sascha, Bergisch Gladbach

Lieber Sascha,
Die ersten Geräte ab 27. November kosten bis zu 900 Mark. Stromtechnisch brauchst Du zusätzlich einen Spannungswandler für etwa 40 Mark, der die 110 Volt für das Dreamcast herstellt. Ein RGB-Kabel – es sorgt für bessere Bildqualität – liegt bereits bei, ebenso ein Controller. Jedes weitere Joypad wird rund 90 Mark kosten.

Zeitgleich zum Erscheinen der Konsole werden erwartet: „Virtua Fighter 3", „Sega Rally 2", „Godzilla Generations", „July", „Ten Ten Triatlon", „Blue Stinger", „Ghost Force" und „Sonic Adventures". Zum Spielen braucht man aber einen Multinorm-Fernseher, der in der Lage ist, das 60-Hz-Signal zu senden. Übrigens: In SCREENFUN 11/98 steht eine Menge über die ersten Spiele und die Konsolen-Technik.

Hier findet Ihr die Namen aller Gewinner bei Aktionen der SCREENFUN 10/98. Auch diesmal gibt's wieder eine ganze Menge toller Preise zu gewinnen: Schaut in unseren Jackpot auf der letzten Seite!

Herzlichen Glückwunsch!

Das SCREENFUN-Team wünscht Euch viel Spaß mit den Gewinnen.

Stichwort: „Indy"
1 voll ausgestattetes Online-Laptop mit internem 56k-Modem
Philipp Nicklas, Lobbach

Stichwort: „Lost in Space"
je 1 Fan-Package mit Uhr, Buch und Soundtrack
Angela Dal Ponte, Haag/Schweiz · Christian Götzinger, Ober-Ramstadt · Mathias Klee, Wuppertal · Johanna Langbein, Würzburg · Dirk Markewitz, Haltern

Stichwort: „Sound"
je 1 Paar „Mediamate"-Aktivboxen
René Jänckel, Rösa · Robert Koch, Peenemünde · Robert Schmelzen, Berlin · Max Schramm, Potsdam · Susanne Wilde, Norderstadt

Stichwort: „Fun 10"
je 1 Nintendo 64
Semy Abdelhadi, Bremen · Beate Albert, Edertal · Zakk Erkoc, Herne · Rebecca Jaba-Jabai, Frankfurt/M. · Kai Michael Kammer, Butzbach

Stichwort: „Techno"
je 1 Musiksoftware „ReBirth 2.0" und „TerraPac"
Stephan Eggenberger, Neftenbach/Schweiz · Mario Linke, Berlin · Cornelia Mai, Mannheim · Peter Radvan, Berlin · Tellys Riagchidis, Ginsheim

Stichwort: „Zorro"
je 1 Fan-Package mit T-Shirt, Cap und Soundtrack
Jan Kuhlmann, Mornshausen · Richard May, Mannheim · Thomas Richter · Matthias Roch, Marsberg · André Ruske, Wolsdorf · Liane Scazzari, Dietzenbach · Christoph Schenke, Suthfeld · Benjamin Schmidt, Redwitz · Ronny Seifert, Oelsnitz · Susann Ulrich, Leubsdorf

Stichwort: „Robo Rally"
je 1 „Robo Rally"-Spiel und 1 Robot-Buch eigener Wahl
Eldun Beslagic, Bosnien-Herzegovina · Ines Dittrich, Berlin · Dirk Henschka, Hannover · Christian Macht, Altdorf · Alexander Pusch, Bremen

Stichwort: „Charts 10"
je 1 Spiel eigener Wahl
Alexandros Chatzirgiotidis, Esssen · David Dos Santos, Simoes/Luxemburg · Nadine Groitl, Niederwinkling · Sven Haase, Zossen · Sven Hille, Guben · Adrian Janus, Düsseldorf · Florian Ruprecht, Zangberg · Marc Schenk, Erkrath · Christian Scholz, Hohenwarsleben · Benjamin Streule, Lalling

Stichwort: „Soccer"
je 1 PUMA-Cellerator-Outfit
Alexander Baljak, München · Mirko Handschke, Leipzig · Christian Stoll, Riegel

Stichwort: „Sailor Moon-Figuren"
je 1 „Sailor Moon"-Figur
Melanie Marner, Sankt Augustin · Frizzi Neumann, Hamburg

Stichwort: „SCREENFUN-Cap"
je 1 SCREENFUN-Cap
Maximilian Anderlik, Fischach · Joseph Arnd, Olebersdorf · Timo Börker, Herzberg · Markus Buchner, Simbach · Benjamin Cerezo, Neuhaus 56/Schweiz · John Gärtig, Gaggenau · Benjamin Grütering, Bochum · Lars Heinzig, Freiberg · Henry Hunger, München · Steffen Jahn, Elbingerode · Daniel Mack, Sontheim/Brenz · Thomas Nonn, Althütte · Kathrin Seemann, Blandikow · Armin Sturm, Grefath · Marc Welscher, Sanem/ Luxemburg · Sven Westphal, Bremen · Norman Wiesner, Chemnitz · Christian Wöllmann, Bochum · Birgit Zander, Berlin · Lukas Zochowski, Hannover

Stichwort: „Chartskarte"
1 Nintendo 64 und 3 Spiele eigener Wahl
Benjamin Becker, Heeßen

Stichwort: „Super Moonies"
je 1 CD „Sailor Moons Welt" von den Super Moonies
Michael Böhlken, Bremerhaven · Rebecca Demmer, Felsberg · Lars Eggers, Bremen · Maik Engelmann, Weidenberg · Thomas Freund, Heidelberg · Katharina Gabriel, Keitum/Sylt Ost · Jennifer Geilenkirchen, Eschweiler · Regina Häge, Wilhelmshaven · Doreen Hanke, Schwerin · Tobias Hörburger, München · Tatjana Hösselbarth, Passau · Jessica Kronenberg, Düsseldorf · Sabrina Lindenau, Lübeck · L. Neumann, Cottbus · Ramon Schlehr, Berlin · Beatrice Schumann, Cottbus · Nathalia Stachowski, Braunschweig · Amir Subasic, Angerberg/Österreich · Lydia Tang, Berlin · Katharina Westenfelder, Bielefeld

Lara-Fans enttäuscht!

Von der SCREENFUN 11/98 wurde ich leider maßlos enttäuscht. Wo ist der in der Vorschau angekündigte und heißersehnte „Tomb Raider III"-Bericht geblieben?
Gitta, Troisdorf

In der Ausgabe 10/98 steht in der Vorschau, daß „Tomb Raider III auf den Zahn gefühlt" wird. Jedoch wurde nichts davon in der Ausgabe 11/98 geschrieben. Ich wäre froh, wenn Sie darauf achten würden, was Sie schreiben!
Adam, Wetzlar

Ihr wolltet über „Tomb Raider III" berichten. Das ist aber nicht passiert! Meine Freundin und ich wollen wissen: warum?
Samantha, Brake

Liebe Lara-Fans,
wir hätten Euch gerne schon in der vorherigen Ausgabe über den dritten Teil von „Tomb Raider" informiert! Doch hat die Entwicklerfirma Core Design den verabredeten Termin mit unseren Redakteuren kurzfristig abgesagt. Da wir Euch mehr bieten wollen als Mutmaßungen über das Spieldesign und ein paar Screenshots, die jeder kennt, haben wir auf einen Bericht in der vorigen Ausgabe bewußt verzichtet.

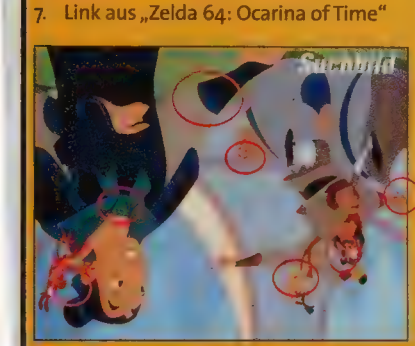
Wir bedauern solche terminlichen Ausrutscher genauso wie Ihr. Doch sind Zeitschriften vor solchen Änderungen nicht gefeit: Speziell die „Vorschau" birgt das Risiko, daß sich bis zum nächsten Heft der eine oder andere Erscheinungs-Termin verschiebt. Das ist auch der Grund, warum wir keine Veröffentlichungs-Termine für Spiele nennen. Programmieren ist kein einfacher Job – da kann's schon mal länger dauern.

Dafür holen wir unser Versprechen ab Seite 4 nach: Hier findet Ihr einen ausführlichen Exklusiv-Bericht zu „Tomb Raider III" – mit allen Infos.

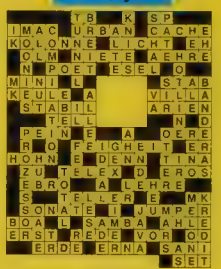
AUFLÖSUNGEN

Wer ist das? VON SEITE 149

1. Yoshi aus „Yoshi's Story"
2. Jill Valentine aus „Resident Evil"
3. Abe aus „Abe's Oddysee"
4. Cloud aus „Final Fantasy VII"
5. Banjo und Kazooie aus „Banjo–Kazooie"
6. Nina Williams aus „Tekken 3"
7. Link aus „Zelda 64: Ocarina of Time"



VON HEFT 11/98



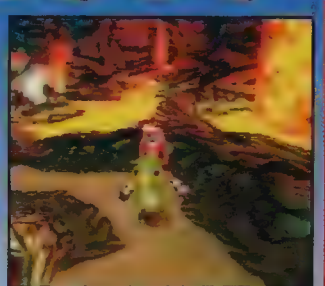
Das Lösungswort des Kreuzworträtsels in Ausgabe 11/98 lautet „Need for Speed".

Nicolas Cage

BRAVO SCREENFUN 1/99

Vorschau

Böse Miene zum guten Film: Cpt. Picard (r.)



Crash, die dritte: Der mit dem Dino tanzt

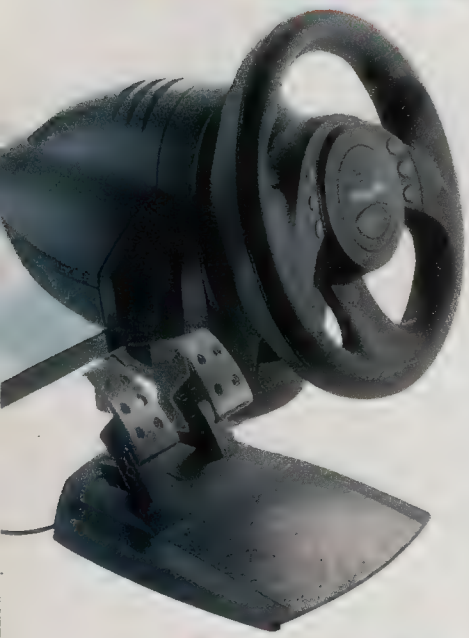
„Tomb Raider", „Crash Bandicoot" und „Command & Conquer" – das haben die dritten Teile der erfolgreichen Spieleserien in petto! • Der neunte „Star Trek"-Film zischt ran: Captain Picard bitte auf die Brücke! • Tief Luft holen: Wir tauchen zum „Titanic"-Wrack • Achtung: Es wartet eine fette Ladung Tips & Tricks auf Euch!

Das Heft 1/99 erscheint am 16.12.98

Fotos: BRAVO-Archiv (2)

Wünsch Dir was!

BRAVO SCREENFUN wünscht Euch „Merry Christmas“: Alles, was auf dieser Seite steht, könnt Ihr gewinnen!



1 Multimedia de luxe

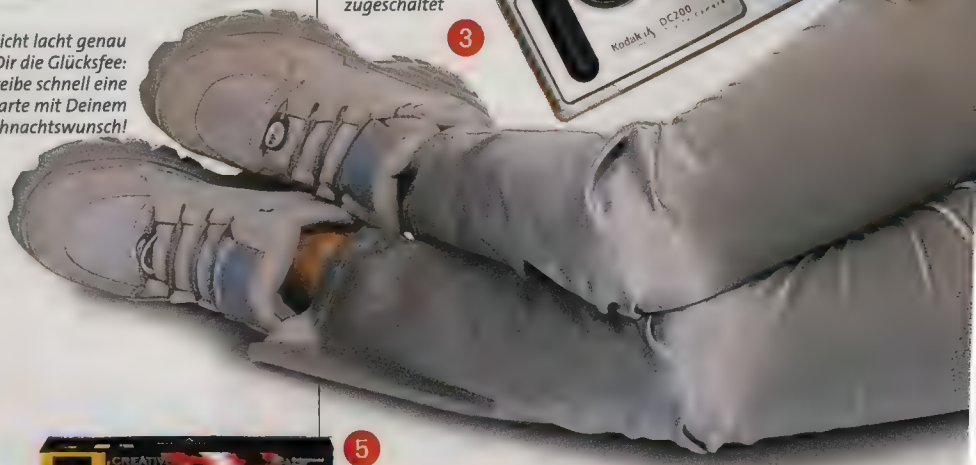
*Das **Bose Multimedia-Sound-System** ist derzeit wohl das beste PC-Lautsprecher-System auf dem Markt. Ein markantes Baß-Modul und zwei winzige, soundstarke Satelliten sorgen für optimalen Hörgenuß*

Stark abgelichtet

*Mit der **Kodak DC200** hast Du alle Fotos gleich im Display und fix auf dem PC. Die Digitalkamera schießt Bilder in einer Auflösung von 1152 x 864 Pixeln. Der Blitz wird automatisch zugeschaltet*

3

Vielleicht lacht genau Dir die Glücksfee: Schreibe schnell eine Postkarte mit Deinem Weihnachtswunsch!



2 Voll im Rennen

*Das **Microsoft SideWinder Force Feedback Wheel** mit Pedalen bietet Rennspiel-Fans dank Force-Feedback-Technologie ein spürbares und damit noch realistischeres Fahrgefühl*

5

Hörgenuß

*Surround-Sound in Perfektion: Die neue **Blaster Live! von Creative Labs** bietet derzeit die beste Sound-Leistung für Musik- und 3D-Spielefans. Gleich mit dabei: ein reichhaltiges Software-Paket*

4 Extrabreite Dinos und Co.

*Der Monitor **S901GT von Iiyama** liefert beste Bildqualität im 19-Zoll-Format. Selbst bei einer Auflösung von 1600 x 1200 Bildpunkten bietet der 19-Zöller eine absolut flimmerfreie Wiedergabe*

6

Runde Sache

*Der **Seiko Precision CDM-1440** ist ein Tintenstrahldrucker mit einer maximalen Auflösung von 1440 Bildpunkten. Dank eines speziellen Einsatzes bedruckt er neben allen Papierformaten bis DIN A4 auch CD-Rohlinge in hervorragender Qualität*

7+8 Rein ins Netz!

*Die ISDN-Karte **U.S. Robotics ISDN Plug & Play Terminal Adapter** verfügt über einen integrierten a/b-Wandler zum Anschluß analoger Endgeräte ans ISDN-Netz. Zu gewinnen gibt's gleich zwei dieser Karten*

9 Klang vom Feinsten

*Das Dolby-Prologic-Audio-System **DC-F430AV von Sanyo** ist eine Mini-HiFi-Anlage mit super Musikleistung. Sie besteht aus Tuner, CD-Wechsler und Kassettendeck. Für Rundum-Sound sorgt ein fünfteiliges Lautsprechersystem*

10 Mobil mit Musik

*Mit dem tragbaren Mini-Disk-Player **Sanyo MDC-3100F** kannst Du MDs und CDs in Top-Qualität abspielen. Integrierte Boxen sorgen für einen satten Sound*

11 Rüttel Dich

*Da schüttelt's Dich: Mit der Kraft des **Force Feedback Pro Joysticks von Microsoft** wird jedes Spiel zu einem noch packenderen Erlebnis. Alle wichtigen Spielehersteller unterstützen die Force-Feedback-Technologie*

12 Glänzende Grafik

*Die Bunshee-Grafikkarte **3D Blaster Banshee von Creative Labs** bietet dank 16 MByte RAM rasante Grafik-Performance in 3D*

13 Ein Herz für den PC

*Den momentan stärksten **Pentium-II-Prozessor von Intel** mit 450 MHz gibt's in einem Paket mit SE440BX-Motherboard, Arbeitsspeicher und der AGP-Grafikkarte Intel Express 3D*

14 Klick und schick'

*Mit der Videokamera **Intel Create & Share Webkamera** kannst Du easy über das Internet Bilder und Videos in bester Qualität versenden*

So werden Wünsche wahr

Alle vorgestellten Produkte haben zwei Dinge gemeinsam: Erstens gehören sie zum besten, was es im jeweiligen Bereich derzeit zu kaufen gibt. Und zweitens sind sie Geschenke, die wir verlosen und die Du gewinnen kannst.

So nimmst Du an unserer großen Weihnachts-Verlosung teil: Sieh Dir alle Geschenke an und entscheide Dich für das eine, das Du am allerliebsten hättest. Die Weihnachts-Wunschfee vergibt alle Geschenke nur ein einziges Mal, lediglich die ISDN-Karte gibt es zweimal.

Schreibe die Nummer des Geschenks, das Du Dir am meisten wünschst, auf eine Postkarte und vergiß nicht, auch Deine Adresse anzugeben. Schicke die Postkarte an die BRAVO-SCREENFUN-Weihnachts-Wunschfee. Mit ein wenig Glück zieht sie Deine Postkarte, und Du kannst noch pünktlich zu Weihnachten Dein Wunschgeschenk entgegennehmen.

Die Adresse lautet:
**BRAVO SCREENFUN,
Stichwort „Wunschfee"
Postfach 200221
80002 München.**

Damit die Weihnachtsgeschenke auch pünktlich auf dem Gabentisch liegen können, ist für die Weihnachtswunsch-Verlosung **am 15. Dezember 1998 Einsendeschluß.**
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

*Text: Ulrike Goreßen · Fotos: Christian Vogel, Michael Kayser (3)
Make-Up und Haare: Evelyn Eylert/Fame · Styling: Monika Albers/Fame*

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Ein Berg von tollen Preisen: Im Jackpot warten jede Menge Gewinne auf Euch. Schickt für die Teilnahme an einer Verlosung jeweils eine Postkarte mit dem angegebenen Stichwort an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort: ..., Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 16.12.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1 x voll ausgestatteter Spiele-PC mit 3Dfx-Karte und 1 x „Tomb Raider III"

Seite 6

Mit SCREENFUN und Lara Spielvergnügen pur: Zusätzlich zu einem kompletten Spiele-PC mit Grafikkarte, 17-Zoll-Monitor, Pentium II 350 mit 64 MB RAM, Matrox Millennium 4 MB, 3Dfx-Karte, 2-GByte-Festplatte, 24fach-CD-ROM-Laufwerk, Soundblaster 16 und Joystick verlosen wir „Tomb Raider III". Stichwort **„Spiele-PC"**.

Seite 54

1 x Snowboard-Outfit

Mit funktionellen Helly-Hansen-Klamotten aufs Board: Ihr könnt einen lässigen Fleece-Pulli mit wetterfester Drifter-Hose gewinnen, Stichwort **„Boarder"**.

Seite 150

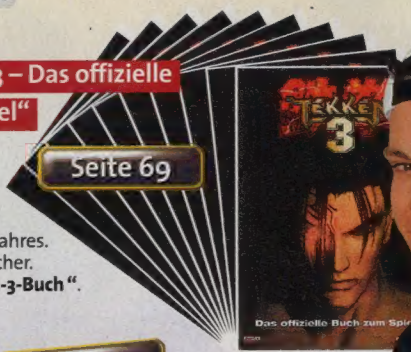
11 x handsignierte CD „Kämpfe Sailor Moon"

Die Musik zur Kultserie: Wir verlosen 11 CDs „Kämpfe Sailor Moon", handsigniert von den Super Moonies. Gewinnen könnt Ihr unter dem Stichwort **„Super Moonies"**.

10 x „Tekken 3 – Das offizielle Buch zum Spiel"

Seite 69

Enter the Tekken: Auf über 200 Seiten findet Ihr alles Wichtige über das Fightspiel des Jahres. Wir verlosen 10 Bücher. Stichwort: **„Tekken-3-Buch"**.



Seite 44

10 x „Colony Wars"-Handbuch

Wer den Navy-Soldaten helfen will, gegen die übermächtigen Liga-Soldaten zu gewinnen, braucht unbedingt das offizielle Navy-Handbuch zu „Colony Wars: Vengeance". Wir verlosen 10 Bücher unter dem Stichwort **„Colony Wars"**.

Viel Spaß in Düsseldorf bei der „Star Trek World Tour"

Seite 141

10 x „Sailor Moon"-Spielfilme, 1 x CD „Volume 4", 3 x 4 Hörspiele, 5 x Artbook 1 + 2, 3 x 3 Taschenbücher

Freunde der kleinen Superheldin aufgepaßt: Wir verlosen jeweils 5 Spielfilme „Sailor Moon-S" und „Sailor Moon-R", eine CD „Volume 4", 3 x vier Hörspiele, 5 Artbooks (1 und 2) sowie 3 x die ersten drei Taschenbuch-Ausgaben unter dem Stichwort **„Mondstein"**.

Seite 60

50 x Whopper von Burger King

Wer hat Lust auf einen Fleischklops zwischen Sesambrötchen? Wir verlosen 50 Whopper von Burger King. Stichwort: **„Whopper"**.

Seite 21

10 x ein Spiel eigener Wahl

Unter allen Einsendern, die ihre Top-5-Spiele verraten, verlosen wir 10 x ein Spiel nach Wahl unter dem Stichwort **„Charts 12"**. Die aktuellen SCREENFUN-Charts findet Ihr auf den Seiten 20 und 21.

Seite 142

3 x Package zur „Star Trek World Tour"

Freunden der Kultserie winken drei Packages, bestehend aus Eintrittskarte, Cap und T-Shirt unter Stichwort **„Star Trek World Tour"**.

Seite 14

12 x 3 Spiele nach Wahl

Welches ist das Spiel des Jahres? Wir verlosen unter allen Einsendern 1 Jahres-Spiele-Abo. Stichwort: **„SCREENY 1998"**.

Seite 148

5 x Sony Playstation

350 Spiele gibt's für die Playstation. Auf der eigenen Konsole wird die Wahl zur Qual. Wir verlosen unter allen Einsendern der richtigen Lösung des Fun-Rätsels fünf Sony Playstations. Schreibt unter dem Stichwort **„Fun 12"**.

Fotos: Michael Kayser

TöpferGrenvilleCrone

Einwahl: 0 10 70 - 0 19 20 70

Benutzername: arcor, Kennwort: internet

Günstiger Gesamtpreis:
Online-Zeit **inkl.** Telefonpreis:
12 Pf./Min. 18-9 Uhr*,
16 Pf./Min. 9-18 Uhr*.

- Zahlen – nur solange man drin ist.
- Ohne monatliche Grundgebühr.
- Ohne Mindestumsatz.

Weitere Infos:
www.call.arcor.net oder
Tel.: 0800-10 70 800.
proxy.arcor-ip.de Port: 80,
Ebene 2 Protokoll: HDLC,
nicht unterstützt: X.75,
Nameserver:
145.253.2.11, 145.253.2.75*

*zzgl. Verbindungspreis von DM 0,06 je Einwahl inkl. Mwst.

ARCOR
mannesmann telecommunications

Holy Magic Century ©1998 Konami. Nintendo64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd. Konami © is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74